3451-ED.21-CR$ 18.000,00

EDITORA AZUL

SUPER NES

STAR WARS

EXPLODIMOS A ESTRELA DA MORTE.COM 99 VIDAS!

MEGA EXCLUSIVO

CONHEÇA A NOVA AVENTURA DE SONIC

PREDATOR 2 MEGA

COMO VENCER ESTA CAÇADA IMPLACÁVEL

DESERT STRIKE MEGA

DICAS QUE NINGUÉM DEU

ARCADES/NEO GEO

WORLD HEROES

APRENDA A DAR GOLPES PODEROSÍSSIMOS

TESTAMOS

POWER STICK SNES FIGHTER O INCRÍVEL JOYSTICK DA CAPCOM

FLUIR 9 ANOS

UMA EDIÇÃO DUPLA DE ARRASAR!

EDIÇÃO *Dupla* DE ANIVERSÁRIO
FLUIR
ANO 9 · NÚMERO 10 · EDIÇÃO 84 · Cr$ 26.000,00
9 ANOS
AS MELHORES ONDAS E OS MELHORES SURFISTAS

FLUIR DE PRANCHAS 92

GRÁTIS!
RASPADOR DE PARAFINA

NAS BANCAS

START

SUPER STAR WARS SNES

O máximo de vidas e estratégias para as etapas mais difíceis contra a Estrela da Morte

10

SONIC 2 MEGA

Mais rápido do que nunca, Sonic volta para derrotar Robotnik com a ajuda de uma amiga, a raposa Tails

21

POWER STICK FIGHTER

O joystick da Capcom para o Street Fighter 2 serve para o Nintendinho e tem 14 botões, câmera lenta, 3 turbos e uma incrível precisão

16

A partir desta edição, damos um selo especial para os jogos realmente demais!!!

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SISTEM

GAME BOY

GAME GEAR

PC

ARCADES

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

TOMADA Por que na fonte do Super NES os pinos são um maior que o outro? Preciso forçar a entrada deles na tomada. Isso não pode estragá-la?

RODRIGO M. SANCINETTI
Bauru, SP

No Japão e Estados Unidos, as tomadas de energia elétrica das casas possuem buraquinhos de tamanhos diferentes para diferenciar os pólos da corrente elétrica. É por isso que as tomadas dos aparelhos elétricos fabricados nestes países têm um pino maior que o outro. As tomadas de eletricidade aqui do Brasil não estão preparadas para aceitar este tipo de encaixe. Em vez de forçar a entrada da fonte do seu Super NES, o que não é nada aconselhável, use um benjamim como adaptador. Benjamim é aquela pecinha que permite a ligação de até três aparelhos elétricos na mesma tomada. Com uma chave de fenda bem quente, derreta o plástico de um dos orifícios da peça para alargá-lo. Mas antes de ligá-lo à tomada na parede, é claro.

ANÚNCIO Quanto custa para publicar um anúncio na *AÇÃO GAMES* ?

MARCOS L. AREIRA
Fortaleza, CE

Se você está querendo anunciar em nossa seção de classificados, basta mandar uma carta pra gente. A publicação é gratuita. Para anúncios comerciais (de locadoras, por exemplo), é preciso consultar a tabela de preços da editora através do telefone (011) 211-7866, ramal 314.

NÃO RODOU Depois de muito esforço, comprei um cartucho *Airton Senna's Super Mônaco GP 2*. E qual foi a minha decepção quando, ao colocá-lo em meu Mega japonês, surgiu a desconcertante mensagem: "This Cartdrige has been developed for use in North and South America (except Argentina, Paraguai and Uruguai). It cannot be used with hardware units for sale outside these areas". O que significa isso?

ROBSON A. VERAS
Rio de Janeiro, RJ

Pode tratar de ir trocando este cartucho por um japonês, Robson. De uns tempos para cá, a Sega decidiu diferenciar os consoles japoneses dos americanos de modo que eles só aceitem games vendidos em seus países de origem. Esta atitude é para impedir que os games japoneses sejam usados nos Estados Unidos e países da America Latina e vice-versa. A decisão de colocar circuitos de proteção nos consoles tem provocado muita polêmica, mas é um direito da Sega, de qualquer maneira. Das próximas vezes, fique ligado neste detalhe, ok?

XT OU AT? Qual é a diferença entre estes dois tipos de PC?

MIGUEL O.S. MACIEL
Caiçara, MG

Existem várias diferenças técnicas entre estas duas categorias de computadores. Só para você entender e não ficar com mais dúvidas, saiba que o XT tem uma capacidade de processsamento de 16 bits, enquanto o AT tem 32 bits. Como você vê, o AT é o computador com maior velocidade e poder de processamento entre os dois.

ME TIRA O TUBO Escutei um papo de que videogame estraga o tubo de imagem da TV. É verdade?

MARCOS ANTÔNIO A. SILVA
João Pessoa, PB

Se isso fosse verdade, Marcos, a AÇÃO GAMES teria de trocar de TV todos os meses, pois a nossa fica ligada o dia inteiro com games rolando. Você só corre o risco de estragar a tela de sua TV se deixar o videogame com uma imagem parada por muito tempo – horas e horas a fio. É que a camada de fósforo que reveste a parte interna da tela pode ficar "marcada" pelos traços de uma imagem permanente. Mas nem estas marcas são capazes de comprometer o funcionamento do aparelho.

TRUQUES De onde vêm estas senhas, códigos, passwords e outros truques para ganhar invencibilidade, seleção de fases etc? Eles são definidos já na etapa de desenvolvimento do jogo ou são furos dos programas, que os especialistas ficam procurando até encontrar?

EDIMILSON CAXETO
Campinas, SP

Primeiramente,agradecemos os elogios e também parabenizamos você pela ótima redação de sua carta. Senhas, códigos, passwords e outras coisas que adoramos dar para os nossos leitores têm várias origens. Boa parte delas já é incluída nos programas propositalmente e divulgada quando o produtor do software julgar mais conveniente. Isso funciona como uma estratégia de marketing: quando você pensa que já sabe tudo sobre o jogo e que ele já perdeu a graça, surge um truque sensacional para prolongar a vida daquele jogo. É claro que os gamemaníacos mais fuçadores descobrem estes códigos antes da hora – por pura sorte ou insistência mesmo. E tem também o tipo de passwords que as pessoas descobrem jogando até o fim e depois divulgam por aí, poupando o trabalho dos outros.

RPG Adoro jogos do tipo RPG, mas sinto muita falta de locadoras especializadas. É tão difícil encontrar lugares para comprar estes games.... vocês não podem indicar algum?

DANIEL J. DE ALMEIDA
São Paulo, SP

Com todo prazer, Daniel. Até agora, só sabemos de uma única locadora com especialização em RPG's, chamada California Games. Além de possuir vários títulos do gênero para Super NES e Mega Drive, a própria locadora elabora detalhados manuais para ajudar os jogadores. A California também é um ponto de encontro de toda galera que curte este tipo de games, onde você pode trocar muitas informações. Anote aí o endereço: Rua Eduardo Souza Aranha, 245, Itaim, São Paulo.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

Produzido na Zona Franca de Manaus

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:

- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA

- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.

À VENDA NAS LOJAS: • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • JOTÃO • MAGAZINE LUIZA • MAPPIN • MESBLA • STILL

ZELDA 3 (Super NES)

A procura do martelo já está me deixando de cabelos brancos. Pleeeease! Ajudem-me. Um abraço meu para toda a turma de pilotos.
RAFAEL H. OLIVEIRA
Americana ,SP

Esperamos que esta resposta chegue a tempo de evitar que você também fique de bengalinha. Pra começar, pegue a Big key. Depois vá para o primeiro castelo do mundo Darkness. Entre, pegue a porta do meio e atravesse a sala. Chegando ao corredor, pegue a ponte da direita. Siga em frente e, passando a escada, vire à esquerda. Você vai encontrar uma passagem muito chata, onde o chão cai atrás de você. É preciso pegar uma caveirinha no começo desta passagem e jogá-la sobre o bicho que vem ao seu encontro. Saia da tela, entre novamente, pegue a caveira restante e atravesse com ela, jogando-a contra o segundo bicho que pintar. Depois siga à direita, entre no labirinto e procure pelo martelo num dos recantos do lado direito.

SUPER MÔNACO GP 1 (Mega)

Depois de ganhar o título de campeão no primeiro campeonato, não consigo evitar de perder. O que faço?
THIAGO G. A. PIRES
Botucatu, SP

É, Thiago, depois de vencer um campeonato as corridas ficam muito mais difíceis, pois seus adversários não dão moleza. Tudo que você pode fazer é usar a habilidade que adquiriu no primeiro campeonato. Boa sorte!

Como faço para pegar a melhor equipe, a Madonna? Venci o mesmo rival duas vezes seguidas, mas não consegui uma equipe melhor. Por quê?
EDUARDO S. PENTEADO
São Paulo, SP

Acho que você não entendeu bem a mecânica do jogo, Eduardo. Para conseguir uma equipe melhor, você tem de desafiar o piloto dela para uma corrida e vencê-lo. Aí você será convidado pela equipe, conseguindo assim subir até a Madonna. Não adianta ficar desafiando sempre o mesmo piloto ou equipes abaixo da sua, pois você não progredirá desta forma. Também não adianta desafiar uma equipe muito forte, pois dificilmente você a vencerá.

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS (Mega)

Para que servem a lata de Spray e o botão C neste jogo?
FÁBIO NEVES PUGLIESE
Aguaí, SP

Se você está mesmo a fim de debulhar este jogo, Fábio, recomendamos a leitura urgente da matéria sobre ele em nossa edição número 19. Lá tem tudo o que você precisa saber. Respondendo as suas perguntas, a lata de spray serve para pintar os objetos roxos como vasos, latas de lixo ou roupas. Já o botão C serve para usar os itens que você vai adquirindo, como os foguetinhos, bombas, ferramentas etc.

STREET FIGHTER 2 (Super NES)

Como faço para conseguir que meu jogo vire Champion Edition?
PEDRO HENRIQUE C. GUERRA
Belo Horizonte, MG

A única característica do Champion Edition que está disponível para os cartuchos de Super NES é a que permite usar o mesmo personagem numa luta (Ryu versus Ryu, por exemplo). Na tela em que aparece o nome Capcom, faça a seqüência , R, , L, Y, B, X e A. Pelo menos por enquanto, não existe código para lutar com os chefes.

Gostaria de dicas sobre este supergame: quais os melhores golpes de cada lutador e que poderes eles têm. Ah, gosto muito da revista.
EDUARDO HARTMANN
Curitiba, PR

Obrigado pelos elogios, Eduardo. Nós começamos a falar sobre o Street Fighter 2 *na edição 15 e não paramos mais. Vamos às dicas. Use a seguinte configuração: L, X, Y, A, R e B. É a ideal para conseguir os melhores golpes.*

Ryu ou Ken - *magia: meia-lua e botão de soco forte (Y); giratória: meia-lua e botão de chute forte (B).*Blanka - *choque: aperte X várias vezes; mordida: chegue perto do adversário e aperte Y.*

Divirta-se com essas minidicas e fique ligado, pois sempre pinta alguma coisa de Street Fighter 2 *nas páginas de AÇÃO GAMES.*

MEGA MAN 2 (Nintendo)

Preciso de uma ajuda,talvez uma senha para este jogo.
VINÍCIUS TEIXEIRA
Porto Alegre, RS

Seu desejo é uma ordem, Vinícius. Aí vão as passwords para todas as fases da primeira etapa do jogo; Toad Man A3, A5, A6, B1, D1, E3; Bright Man A1, A3, A5, B2, D1, E3; Pharaoh Man A1, A5, B4, C1, D1, D3; Ring Man A1, B4, B6, C4, D1, D3; Dust Man A1, B4, B5, D2, D3, F2; Dive Man A1, B4, B5, E2, E6, F3; Drill Man A1, A4, B5, E2, F1, F3. Usando esta mesma ordem para enfrentar os inimigos, você vai ter sempre as armas de que precisa a cada estágio.

YO-NOID (Nintendo)

Caros colegas, preciso muito de truques para este jogo: seleção de fases, vidas ou Continues extras. Por favor, não me decepcionem.
VINÍCIUS T. DE CAMARGO
Campo Grande, MS

Bom, Vinícius, o único jeito de ter essas mordomias é usando um Game Genie para Nintendo. Espero que você encontre um acessório destes com facilidade em sua cidade. Vale a pena até comprá-lo, pois ele resolverá seus problemas com este e muitos outros games. No manual do Game Genie você vai achar códigos para vidas infinitas, seleção de fases e megasaltos. Mas eles só funcionam acompanhados do aparelho, tá?

ALTERED BEAST (Master)

Por favor, preciso urgentemente de macetes para este jogo.
MARCELO M. CALTABIANO
Curitiba, PR

Você teve sorte, Marcelo. Existem vários truques para facilitar sua vida. Para ganhar vidas extras, basta apertar os botões B e Start, ao mesmo tempo, durante a tela de apresentação. Para selecionar uma das criaturas, aperte A, B, C, e Start na mesma tela de apresentação. A melhor criatura do jogo é o dragão, menos para a terceira fase. Já para conseguir Continue, mantenha o botão A pressionado enquanto aperta o Start duas vezes. É isso. Boa sorte!

SHOTS

SHOTS

STREET FIGHTER 2, EM BREVE NO MEGA

A Capcom mudou de idéia. Seu *Street Fighter 2* é um sucesso tão estrondoso que ela não resistiu e licenciou o desenvolvimento de novas versões para dois outros sistemas: Mega Drive (isso mesmo!) e PC Engine. A Sega ainda não divulgou se vai mesmo desenvolver sua versão do jogo (provavelmente para CD ROM) , mas dificilmente perderá esta oportunidade de ouro. Já a NEC, que fabrica o PC Engine, está bastante adiantada na produção do seu *Street Fighter 2.* E antecipou: o jogo sairá em CD e terá mais de ... 2 Gigabits de memória! Piração total! Um Gigabit equivale a mil Megabits. Isso significa, com todas as letras e números, que a memória do jogo será de 2000 Megas.

NINTENDO LANÇA SEU CD ROM EM NOVEMBRO

Primeiro, a boa notícia: a Nintendo anunciou para o próximo mês o lançamento, no Japão, do CD ROM para o Super Famicom. Agora a má notícia: ele custará mais do que 190 dólares, preço que a empresa havia divulgado meses atrás. Segundo a Nintendo, o preço será maior porque os primeiros jogos de seu CD ROM serão famosos. E jogo famoso tem direitos autorais mais caros. Só para ter uma idéia, a própria Konami está desenvolvendo software para o CD ROM.

A fabricante também desistiu de usar um processador de 15 Mhz em seu novo aparelho, para que ele não ficasse ainda mais caro. Com todas estas modificações, o preço final do CD ROM acabou virando um verdadeiro mistério. Outro enigma que está nos torturando são os nomes de seus primeiros jogos. Por enquanto, só se sabe que serão cinco games para começar: dois RPGs e 3 de ação. O jeito é esperar até novembro.

COMO NASCEM OS HERÓIS DOS VIDEOGAMES

Depois que um videogame faz sucesso, começam a chover brindes transados com os heróis do jogo. Mas a maioria dos gamemaníacos não sabe que muitos dos novos heróis já rolavam no Japão em gibis e desenhos do cinema e televisão, antes de pintar em arcade ou game. Por exemplo: *Streeet Fighter* foi criado em cima de uma história publicada em 1984 pela revista *Magazin,* chamada Kung Fu Tao, na qual o jovem Ryu conhece vários lutadores de outros países num torneio em Hong Kong.

E depois do sucesso em arcade, choveram produtos: botons, camisetas, estojos escolares, além de LPs e CDs com trilhas especiais. É o caso de *New Age of Street Fighter - Special Version* e *Dramatic Concert.* Criaram até um desenho animado para vídeo, com 30 minutos de duração. Mas não se anime: o desenho é muito mal feito e a história não tem pé nem cabeça.

CLÁSSICOS

Antes do arcade *Street Fighter,* houve outros campeões de popularidade. Um dos primeiros games produzidos para o SNES, o *Area 88*, nasceu numa Tokohon, que são novelas especiais em quadrinhos. Depois pintou em três desenhos (Area 88- Acts 1, 2 e 3), que venderam muito bem no Japão, antes de virar game.

Em cima, capa de um dos gibis e, em baixo, cena do desenho animado Área 88. O game rolou aqui com o nome U.N. Squadron. Chocante, não?

E só para matar a curiosidade (e a saudade de alguns), o recordista na venda de brindes e outras cositas, foi o game *Y's.* Isto porque foi um dos primeiros RPGs realmente bons para videogame, com uma trilha sonora demais.

Para dar uma idéia de como a moçada japonesa enlouquece, sempre que um game emplaca total as empresas de brindes chegam a lucrar até 40% mais do que o fabricante do jogo. É muito, não é? Eu , pessoalmente, gostaria muito de ter uma camiseta do *Y's* ou do *Area 88,* mas elas não são lançadas no Brasil . E pra bancar uma do Japão, pode crer, fica caro pacas!

NOVAS DESCOBERTAS SOBRE O 32 BITS DA SEGA

Andei xeretando como anda o desenvolvimento do videogame de 32 bits da Sega e descobri algumas coisas. A placa principal terá dois processadores 68000 em paralelo, o que vai dar um potencial arrasador e condições para jogos tipo fliperama. Além disso, a caixa do console deverá ser maior que a do Mega, assim como os cartuchos . O que a Sega ainda não sabe é se vai inserir um *memory card,* para armazenar trechos de jogo ou vendê-lo à parte, para quem quiser.

TENGAI MAKYOU 2 , O SUPERJOGO DE 2000 MEGAS

Um gigantesco RPG, com visual e música de primeira está enlouquecendo os japoneses que têm em casa um PC Engine.

Lançado pela Red Soft Company, promete ser o jogo com maior capacidade já lançado, uma vez que a caixa do CD informa que são "mais de 2 Gigabits (Uau! São 2000 Megas). Em *Tengai Makyou 2* o jogador tem de levar seu herói, Mandi Maru, a encontrar as duas esferas mágicas que juntas formam a espada Tengai, única arma enviada pelos deuses para deter os demônios que pretendem eliminar os humanos. Mandi precisa, ainda, encontrar três poderosos guerreiros para ajudá-lo: um ninja, um bárbaro e uma maga.

Com trilha sonora executada pela Orquestra Sinfônica de Tóquio, o novo CD vem com um marcador de tempo real. O recorde, até agosto, pertencia a um garoto que conseguiu detonar *Tengai* em "apenas" 14 dias e noites reais de jogo. Ou seja, ele passou 336 horas jogando de fato.

Tengai Makyou 2 já aparece nas listas dos mais vendidos. Acredite se quiser, ele até ganha de de *Street Fighter 2* para SNES, na preferência nipônica. E os primeiros CDs já começam a circular por aqui. E foi de um deles que nós tiramos esta foto para você babar!!!!

A BATALHA CONTINUA

A SEGA CORRE ATRÁS DO CONSUMIDOR JAPONÊS

As vendas de consoles da Sega chegaram a cair 60% entre junho e agosto deste ano. Isso levou a poderosa fabricante a repensar sua estratégia, que era lançar maciçamente novos games de diversas categorias: até 7 cartuchos para Mega e 3 para Master por semana. Para reverter a situação e estimular a moçada a comprar as suas máquinas, a Sega está lançando novas versões de jogos já consagrados, como *Sonic 2, Streets of Rage 2* e *Thunder Force 4*. Tanto melhor pra nós, pois enquanto o exigente mercado japonês não reage, cartuchos cada vez melhores vão pintando e acirram a competição também aqui e nos Estados Unidos. Nos States, a Sega chegou a vender mais do que a Nintendo, mas atualmente é sua grande rival que leva vantagem. Outra cartada da Sega foi entrar oficialmente no mercado alemão, com fábrica e tudo. Agora está paquerando a Comunidade de Estados Independentes (CEI), a ex-União Soviética.

Moashiro Sama - Espião Internacional

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES – Seção Game Over, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 – São Paulo, SP.

• SUPER NES •

Jogo	Pontos	Recordista
CONTRA 3	9.999.999	Dawis Ross. SP
FINAL FIGHT	4.220.853	Ricardo Hara. SP
GRADIUS 3	4.229.300	Ricardo Hara. SP
JOE & MAC	999.900	Dawis Ross. SP ● Fábio Tutumi. SP ● Francis H. Kussaba. RO ● Rodolfo Possuelo. RJ
PIT FIGHTER	1.823.380	Paulo Achê. SP
STREET FIGHTER 2	9.999.999	Emiliano Fraga. SP ● Felipe Vaz Fraga. SP ● Francis H. Kussaba. RO
THE ADDAM'S FAMILY	38.023.650	Rodolfo B. Possuelo. RJ

• MEGA DRIVE •

Jogo	Pontos	Recordista
DINOLAND	99.152.600	Eric J.F. Fraga. BA
FANTASIA	10.015.009	Walter Rapalo Jr.. MG
GOLDEN AXE	299	Fernado F. Matias. SP
JOGOS DE VERÃO (BMX)	26.650	Marcos Y. Nakagawa. SP
KID CHAMELEON	512.010	Luiz A. Alves. DF
OUT RUN	31.963.120	Cavê de Azevedo Rocha. SP
PAPERBOY	109.175	Eric J.F. Fraga. BA
PIT FIGHTER	2.200.370	Charles B. Ávila. RS
SPIDER-MAN	22.077.204	Júlio C. Cláudio. SP
STREETS OF RAGE	999.990	Fábio Tutumi. SP ● Fernando F. Matias. SP ● Manoel C.C. Oliveira Filho. SP
SUPER MÔNACO GP	144	Bruno L.M. Jesus. RS ● Fernando F. Matias. SP ● Luciano Takahashi. SP

• NINTENDO •

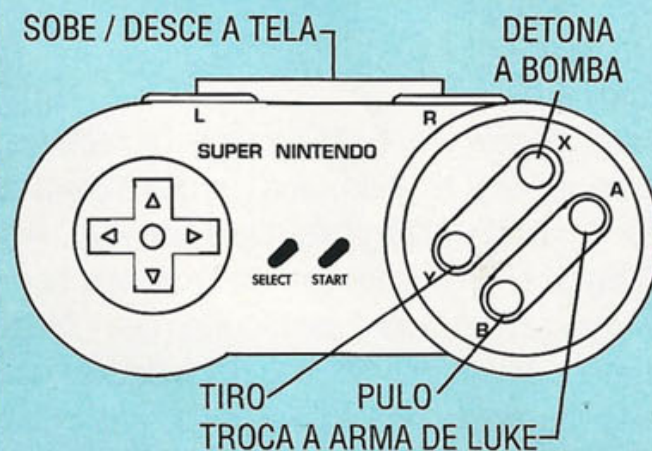
Jogo	Pontos	Recordista
BATTLETOADS	999.999	Emerson M. Fujita. PR ● Rogério G. Biazotto. SP
RAD RACER	99.999	Charles B. Ávila. RS
SIMPSONS	1.037.630	Alexandre B. Venâncio. SP
TOM & JERRY	999.950	Hyon S. Kim. SP

• MASTER SYSTEM •

Jogo	Pontos	Recordista
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	1.193.410	André M.F. Freis. MG
SONIC	859.000	Cristiano S. Itami. SP
VIGILANTE	99.900	Daniel A. Morroni. SP

SUPER STAR WARS

É com muita justiça que damos o selinho "The Best of Ação Games" para Super Star Wars. *O jogo é impecável. Visual chocante, músicas iguaizinhas as do filme, fases variadas, alto desafio... sem comentários. O detalhismo do game chega a ponto de reproduzir o ruído do sabre de Luke Skywalker cortando o ar. É mole? Entre suas 13 fases, selecionamos algumas passagens importantes. E para não perder o hábito, que a Força esteja com você!*

SOBE / DESCE A TELA
DETONA A BOMBA
SUPER NINTENDO
SELECT START
L R X Y A B
TIRO
PULO
TROCA A ARMA DE LUKE

Y + DIRECIONAL - ATIRA EM VÁRIAS DIREÇÕES
B + ↙ OU ↘ - ESCORREGA NO CHÃO
B + ↑ - RODOPIOS NO AR (LUKE E HAN SOLO) E PULO MAIS ALTO (CHEWBACCA)

Personagens

Luke inicia sua jornada sozinho, mas conforme o jogo avança surgem seus amigos: os robôs C3P-O e R2D2, Kenobi, Lea, Han Solo e Chewbacca. Só os dois últimos participam diretamente do jogo, e você pode trocar Luke por um deles no começo de cada fase.

Luke é rápido e tem duas armas: pistola e sabre. Chewie é meio lento, mas sua resistência é a maior. Já a vantagem de Han Solo é sua poderosa arma

SUPER STAR WARS Lucas Arts Entertainment			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Dune Sea

A primeira fase é excelente para você treinar o tiro em várias direções. Tome especial cuidado com os bancos de areia movediça.

Para detonar o chefe da fase, basta ficar na beira da areia movediça atirando

Outside Sandcrawler

Nesta fase, o objetivo é chegar ao gigantesco tanque no deserto. Mas para isso é preciso dirigir uma nave flutuante e limpar o terreno à frente, lotado de inimigos.

Você não precisa sair correndo com a nave. Deixe-a flutuando suavemente, de um lado para outro, e só avance quando não houver perigo

Inside Sandcrawler

Sua maior dificuldade será passar por umas barreiras de raio laser, que se ligam automaticamente quando você chega perto. A solução é atravessar o local na base do escorregão.

Não deixe esse chefe empurrá-lo no poço de lava. Fique na borda direita da plataforma, atirando contra o coração do bicho

Land of sand people

Esta fase tem criaturas que, quando eliminadas, deixam restos pegajosos. Você também vai encontrar muitas plataformas para saltar e, entre elas, um truque muito bem escondido para acumular 99 VIDAS! Olha só:

Quando chegar a esse ponto, jogue-se no abismo e caia rente à parede, do lado esquerdo

Você vai cair nessa caverna, onde existem sete vidas. Mate-se e você retornará ao mesmo ponto, podendo repetir o truque quantas vezes quiser!

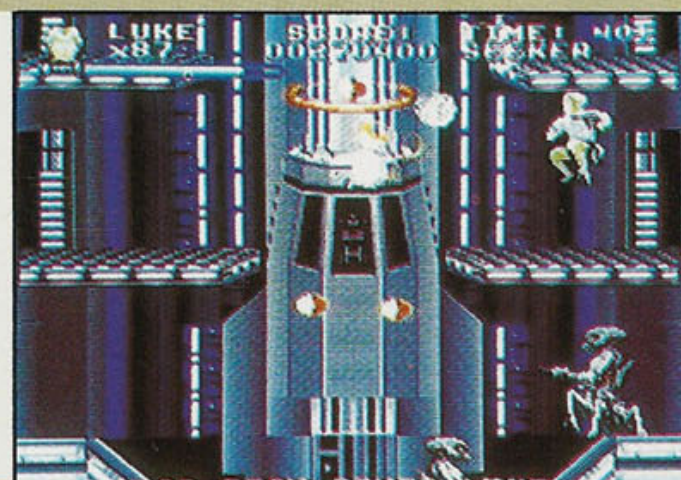
Cantina fight

Atravesse esta fase com Chewbacca. Ele tem o maior medidor de energia, e isto será muito útil.

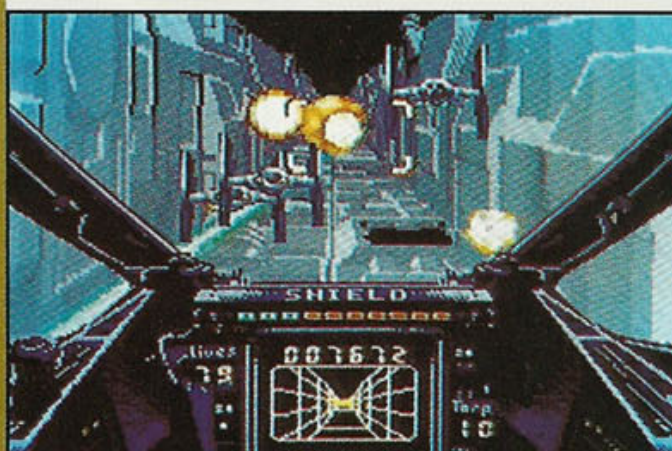
Procure fortalecer sua arma ao máximo para enfrentar essa belezinha. Ela não dá moleza

Tractor beam core

Seu objetivo nesta fase é destruir o Raio Trator, que suga naves espaciais para dentro da Estrela da Morte. Suba sempre acompanhando as plataformas.

Moleza. Fique na plataforma da direita só atirando contra o miolo do Tractor Beam

Death star

Agora, Luke sobrevoa a Estrela da Morte com sua nave Asa X. Na primeira etapa, é preciso destruir 20 torres e 20 naves. Na segunda, você mergulha num corredor para alcançar e explodir o ponto vulnerável do Império.

O melhor é acabar primeiro com as naves e só depois preocupar-se com as torres

Um marcador de quilometragem indica a distância que falta para chegar ao ponto do bombardeio. Quando ele chegar a zero, aperte R e L para terminar o serviço

ITENS

	AUMENTA O MEDIDOR DE ENERGIA
	RECARREGAM AS ENERGIAS
	FORTALECE O TIRO DA ARMA
	INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIA
	DETONA OS INIMIGOS DA TELA
	MULTIPLICA OS PONTOS
50	AUMENTA O TEMPO DA FASE

FORÇA DESPEDE-SE DE VOCÊ, MAS POR POUCO TEMPO: VEM AÍ STAR WARS: O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

Axelay

Já vimos muitos jogos espaciais bonitos, mas nenhum até agora compara-se a Axelay. Os gráficos são uma loucura. Até os chefes conseguem ser bonitos. Músicas? Uma melhor que a outra. Mas a grande sacada do jogo é a visão do horizonte nas fases de scroll vertical. Conforme se avança nestas fases, você vê os cenários vindo lá do fundo da tela e se formando pouco a pouco. Este é o famoso efeito scalling (ou escala), de que tanto falamos. Se você curte games espaciais, não pode perder este de jeito nenhum.

Democrático

Outra característica legal de *Axelay* é que ele agrada tanto ao jogador médio quanto ao fera. No modo easy são três vidas e seis Continues. Dá pra levar bem maneiro e ainda curtir o visual. No modo normal o número de Continues desce para quatro, e no hard, apenas três.

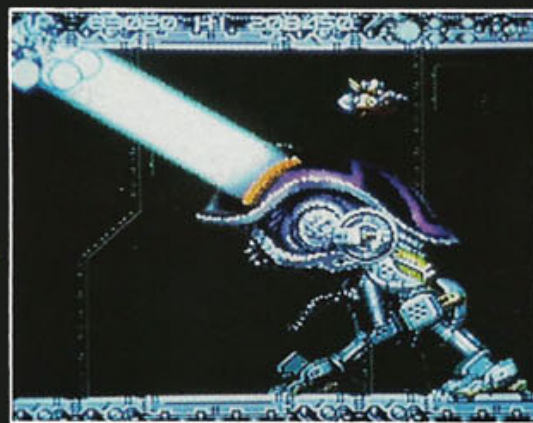
Show de armas

Quando você começa o jogo , seu arsenal possui um canhão normal e mais três opções em armas especiais. A cada mudança de fase, ganha-se um novo armamento como bônus. Mas apesar de as suas opções aumentarem, você só pode selecionar três armas no início de cada missão. E fique ligado: quando você perde uma vida, perde também a arma que usava

Chefe 1

Ao enfrentar a aranha, fique de longe. Ela tentará atingI-lo com suas garras, soltará filhotes, vai apelar até para uma teia que deixa você mais lento. Seu ponto vulnerável é o pontinho azul. Use a arma Straight Laser

Chefe 2

Primeiro você tem que desgarrá-lo, atirando continuamente no cabo que o prende ao teto. Depois que estiver solto, destrua a metralhadora dele. Quando o chefe ficar de costas para você, use o Round Vulcan para atingi-lo. Seu ponto fraco é o miolinho branco

Chefe 3

Este inimigo tem três fases. Ele começa pequeno, atirando bolinhas pra cima de você. Depois transforma-se num imenso disco voador: acerte-o nas saliências das bordas. Na terceira etapa, que é a mostrada pela foto, centre fogo na estrutura bem no meio dos canhões

Chefe 4

O lugar mais seguro para escapar dos ataques deste chefe é a superfície da água, do lado esquerdo da tela. A arma Needle Crackers mostra uma incrível eficiência para detoná-lo

ARMAMENTOS

Categoria I - POD
Disparam tiros frontais. São ótimas para abrir caminho e romper barreiras

Straight Laser

Needle Cracker

Wind Laser

Categoria II - SIDE
Seus tiros atingem os alvos ao redor da nave

Round Vulcan

Morning Star

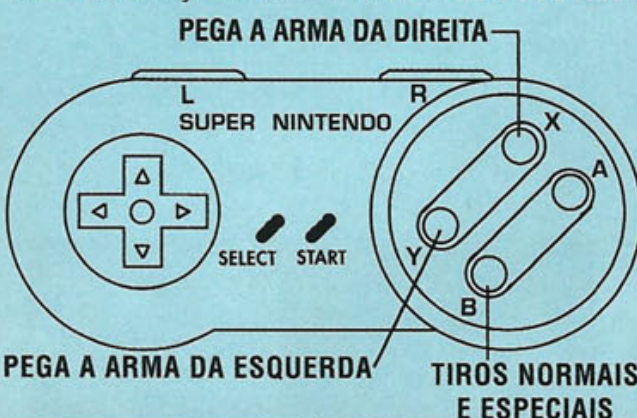
Categoria III - BAY
São tiros que cercam os inimigos em todas as direções

Macro Missile

Explosion Bomb

Cluster Bomb

CONFIGURAÇÃO SUGERIDA PARA O JOYSTICK

PEGA A ARMA DA DIREITA
L
R
SUPER NINTENDO
X
A
Y
B
SELECT START
PEGA A ARMA DA ESQUERDA
TIROS NORMAIS E ESPECIAIS

SE VOCÊ TERMINAR O JOGO NO MODO HARD, GANHARÁ A ÚLTIMA E MISTERIOSA ARMA DO GAME. ESTE DESAFIO É TODO SEU

AXELAY / Konami			
Espacial			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMO O GAME É DA KONAMI, TEM UM FINAL DIFERENTE PARA CADA MODO DE JOGO: EASY, NORMAL E HARD. SE O ESFORÇO É MAIOR, O FINAL É MELHOR

Chefe 5

O gigante tentará acertá-lo com suas mãos, como se você fosse um mosquito. Além disso, ele cospe bolas de fogo. Fuja dos ataques até surgir o coração verde do bicho, que é seu ponto frágil

Chefe 6

Primeiro, este chefe o receberá com dois meteoros incandescentes. Eles giram, somem e reaparecem, perseguindo você o tempo todo. Sua segunda forma de ataque é mandar tiros e raios em sua direção. Fique na parte superior da tela escapando da artilharia e responda com a arma Needle Cracker. O último truque do Imperador é mandar clones de sua nave, que atiram quando você atira. Mantendo posição na parte superior da tela, mais para o lado esquerdo, você consegue safar-se e, nos intervalos, soltar cargas de Needle Cracker no chefão. O ponto vulnerável dele é a saliência central

KING OF THE MONSTERS

Sabe aqueles filmes japoneses de luta entre monstros, onde um tenta acabar com o outro, mas acaba mesmo é destruindo a cidade inteira? Pois é exatamente o que rola em King of the Monsters, *versão de um jogo já conhecido para a galera do Neo Geo. Escolha um entre quatro adoráveis titãs e parta para a briga, pisando em prédios, destruindo pontes, jogando navios e aviões contra seu inimigo. Jogando sozinho, você tem oito lutas (em fases diferentes) para sagrar-se Rei dos Monstros. Jogando contra um adversário, você pode escolher qualquer cenário e partir para a briga. Não é nenhum* Street Fighter 2, *mas diverte. Ainda mais se você curte monstros.*

Personagens e movimentos

Beetle Mania é um besouro doido e chifrudo; Rocky, um gigantesco monstro de pedra; Astro Guy é um cara meio fantasiado, fazendo o estilo super-herói; e Geon é um tipo meio bestial. Todos respondem de maneira semelhante aos comandos de movimentos do jogo, que são os seguintes:

A - Corrida

A + Y - Dá um golpe de impulso no adversário (voadora, gravata ou chifrada, dependendo do personagem).

B - Chute

Y - Dá socos e pulo sobre o inimigo (quando ele está no chão, como na foto). Também agarra objetos no chão, e atira qualquer coisa que você pegar.

Y + B - Quando agarrado ao inimigo, você o joga de cabeça no chão . Quando longe do inimigo, joga magia.

X - Para pular e agarrar objetos no ar. Para atirá-los, aperte Y.

↓ - Aperte-o continuamente quando agarrado ao adversário e você dará um abraço mortal.

↑ - Quando agarrado ao adversário, faz o pilão.

Power, Power, Power

Toda vez que você fizer um pilão, jogar o aversário de cabeça no chão ou der o abraço mortal, ganhará uma barrinha no seu medidor de power. Quando ele estiver cheio, seu monstro atinge um nível de força maior. Com isso, a mágica cresce de intensidade e faz muito mais estragos no inimigo.

Golpe de misericórdia

Mesmo que a barra de life do seu adversário esteja inteiramente vazia, ele não entregará os pontos enquanto você não pular em cima dele e ficar três segundos. Só com este nocaute forçado você será o vencedor.

KING of the MONSTERS Takara / SNK			
Luta	Cartucho japonês		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

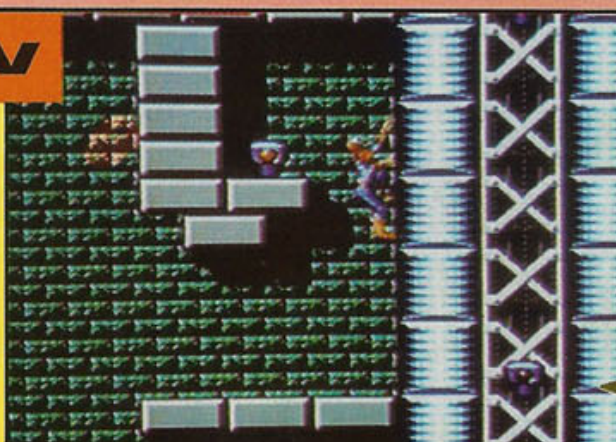
SPIDER-MAN AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE / Software Creations			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SPIDER-MAN AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE

Para quem curte estes heróis dos quadrinhos, vê-los em ação num game é uma experiência interessante. Os cenários têm tudo a ver com os gibis e as músicas são superlegais. Em algumas fases não faltaram nem os famosos "Pow" e "Soc" dos quadrinhos. Spider-Man, e os X-Men batalham para se livrar do vilão Arcade, que tenta aniquilar a todos com armadilhas de videogame. Cada herói tem sua fase e habilidades diferentes. Agora, fique por dentro de alguns desafios do jogo.

MOVIMENTOS

SPIDER-MAN

O game começa com o Homem-Aranha tentando encontrar seus amigos, que estão em poder de Arcade. Nesta fase labirintosa, é preciso colecionar o maior número possível de esferas vermelhas. Mas pegue apenas as que estão piscando.

Quando você estiver perto de uma esfera, o Spider-Sense ou "sentido de aranha" irá avisá-lo

Grudar nas paredes - Chegue perto com o Direcional
Atirar teia nos inimigos - Y
Atirar teia no teto - X. Aperte ↑ para regular o comprimento da teia

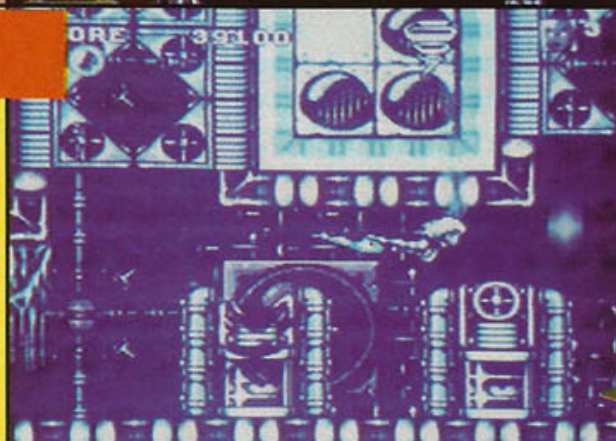
WOLVERINE

Wolverine é especialista em dar bifas nos inimigos, mas tem que chegar perto deles. Ao enfrentar os palhaços grandes, não use as garras: bata com socos e, ao desaparecer, os palhações deixarão um coração para recarregar energias.

Para atravessar as paredes, use a garra para escavá-las, abrindo uma passagem

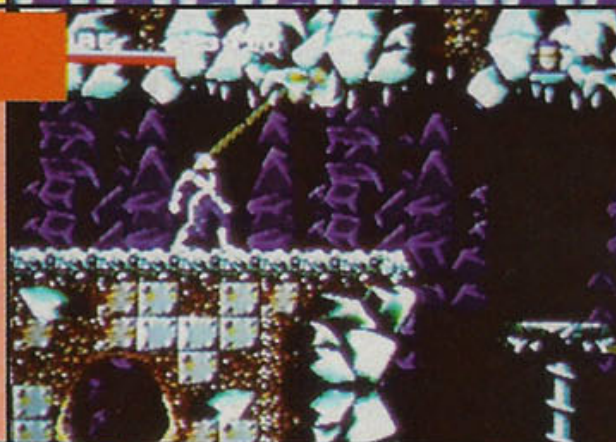
Soco - Y
Pulo - B
Soco para cima - X
Mostrar as garras - A. Para usá-las, use X

STORM

Basta usar o Direcional para fazer Storm nadar em todos os sentidos. Ela tem muito fôlego, mas não abuse: quando as bolhinhas estiverem acabando, suba à superfície para que ela tome ar.

O objetivo de Storm é destruir essas máquinas. Mas fique de longe, pois elas soltam estilhaços

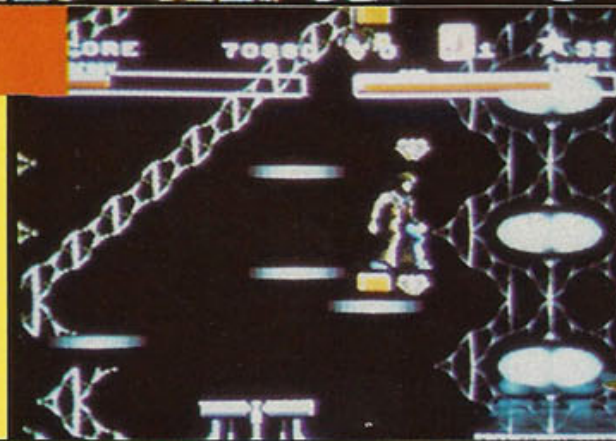
Tiro - Y
Nado - Direcional

CYCLOPS

Já deu pra sacar que Cyclops é o herói mais versátil. Em compensação, sua fase é uma pedreira, com perigos de todos os lados. Ande só pelas plataformas, pois o chão da fase é mortal para ele.

Para atirar em várias direções, basta pressionar Y junto com uma diagonal

Tiro - Y
Pulo - B
Soco - X
Chute - A

GAMBIT

Gambit é um jogador. Sua arma são as cartas de baralho, e seus inimigos, peças de xadrez. Faça-o pegar todas as estrelas que puder, e na hora em que a coisa apertar para o seu lado, use a magia — um poder que abre passagens e detona inimigos.

Na fase de Gambit, não dá pra ficar marcando bobeira. Senão, esta enorme esfera acaba alcançando o herói

Tiro - Y
Magia - X
Pulo - B

SUPER NES

SONIC BLAST-MAN / Taito	
Luta	1 jogador
Cartucho Japonês	

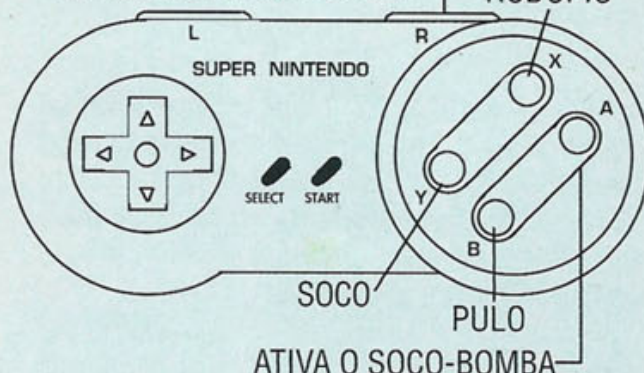
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

SONIC BLAST-MAN

Campeão na preferência dos gamemaníacos, o gênero luta de rua ganha mais um game. Sonic Blast-Man *é um super-herói com poderes destruidores e golpes atômicos – um deles tem a força de 100 Megatons, imagine só. A quantidade de golpes é variada, mas o que certamente agradará aos fãs da pancadaria é o tamanho dos personagens, maiores até que os de* Street Fighter 2. *O estilo deste jogo lembra muito o de* Final Fight, *com fases lineares, inimigos às pencas cercando você e chefes no final.*

Fases de bônus

Entre uma fase e outra, você pode dar uma paradinha em estágios de bônus que aumentam o seu poder. São cinco no total, cada um mais difícil que o outro, mas o objetivo é sempre o mesmo: detonar, detonar e detonar.

Quanto mais difícil a fase de bônus, maior o prêmio.

PRINCIPAIS MOVIMENTOS

RODOPIO - Basta apertar o X e o personagem dispara esse golpe mortal. O inconveniente é que ele tira energia.

PUNCH - Pressione o Y junto com ↑ e o personagem dará um gancho monumental, atirando o adversário para cima. Uma variação do golpe é usar o Direcional para o lado em que estiver o inimigo. Com isso, Sonic Blast-Man gira o braço e solta uma tremenda bifa.

SOCO-BOMBA - Quando você estiver muito cercado e quiser apelar, use o soco-bomba. Basta apertar o botão A e esperar Sonic Blast-Man preparar o golpe – um tremendo soco no chão. Se no meio do caminho você mudar de idéia, basta pressionar R e o golpe não sai.

STRIKE - Com esse golpe, Sonic Blast-Man pega um inimigo para vítima e arremessa-o para cima do outro. Chegando perto do adversário, ele já é agarrado. Basta apertar o Direcional para o lado contrário ao que ele estiver para jogá-lo. Se você apertar o Direcional para baixo, o super-herói deita-se e arremessa o cara com o pé.

VOADORA - Para dar um golpe desses é fácil: basta pular (B) e, em seguida, pressionar o Y.

AVIÃOZINHO - Aproxime-se de um inimigo caído ou ajoelhado e aperte o Y. Com isso, você pegará o cara e começará a girar com ele, fazendo-o de aviãozinho.

POWER STICK FIGHTER

O joystick que a Capcom desenvolveu para o Street Fighter 2 já está a venda no Japão. Com quase o tamanho de um console, o Power Stick Fighter deixa qualquer gamemaníaco babando. São 14 botões, capazes de executar funções totalmente inéditas. Além de funcionar com diversos jogos do Super NES, o acessório também pode ser utilizado para os games de Nintendo 8 bits. Para completar, ele funciona ligado ao console por cabo ou raio infravermelho (como um controle remoto). É preciso acostumar-se com tantas novidades e botões, mas após alguns minutos de uso nossos pilotos já estavam debulhando. Nossa nota para o joystick não poderia ser outra: 10.

O acessório tem pezinhos de borracha para aderir às superfícies planas. Mas o barato, mesmo, é jogar com ele apoiado sobre os joelhos

Controle Direcional

A alavanca de bolota, no melhor estilo Arcade, proporciona um controle direcional sensível e preciso. Ele tem dois modos de funcionamento: 4 direções (em cima, embaixo, direita, esquerda) ou 8 (incluindo também as diagonais). As opções são selecionadas através de uma chavinha do lado direito do Direcional.

Comandos

Os seis botões de comando do Super NES (A, B, X, Y, R e L) estão mais juntinhos neste joystick. Eles foram colocados numa posição bastante confortável para o jogador, que deixa a base da mão apoiada no joystick e toca os botões com as pontas dos dedos.

Três turbos

As teclas verdes, do lado direito do joystick, servem para a seleção de velocidade dos comandos. São três opções de Turbo: 1, 2 e 3. Isso porque cada jogo responde de maneira diferente às velocidades. Basta programar um dos botões de comando para funcionar no modo turbo e esquecer o resto. Agora, se você quiser moleza mesmo, o joystick oferece a possibilidade de programar um comando qualquer (tiro, por exemplo) para que ele funcione sozinho, como uma metralhadora desembestada.

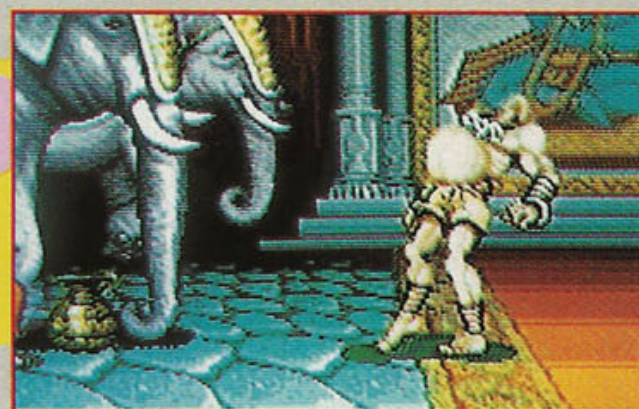
Câmera lenta

Ao testar as possibilidades de programação do joystick, descobrimos que ele também faz o jogo funcionar em câmera lenta. Basta apertar o botão Start, junto com os turbos 1 e 2, para ver o curioso efeito de slow-motion. Esta velocidade dificulta a aplicação dos comandos, mas é uma curtição. Com ela você pode ver a movimentação dos personagens quadro a quadro, e descobrir, por exemplo, que o hurricane kick de Ryu tem mais de 20 fases.

O EFEITO EM ALGUNS JOGOS

TURTLES 4 *Com o turbo 1, o golpe com espada no ar fica uma loucura! A tartaruga gira mais rápido e você pode dar mais golpes em menor espaço de tempo*

KING OF THE MONSTERS *Como esse jogo é lento, o melhor é usar direto o turbo 3 para acelerar alguns golpes dos personagens. Com o turbo, você também se livra com maior rapidez das prensas do adversário*

STREET FIGHTER 2 *O turbo 1 é suficiente para transformar golpes como a rasteira Ken numa verdadeira metralhadora. De maneira geral, a jogabilidade desse clássico melhora muito*

Jogando em câmera lenta, você vai se deliciar com a complexa movimentação dos personagens e curtir coisas engraçadas – como a pança que Dhalsin faz antes de soltar magia

PRINCE OF PERSIA *O modo 4 do Direcional é perfeito para este jogo, pois permite muito mais precisão nos saltos do personagem*

A OPINIÃO DOS PILOTOS

Perfeito para jogos de luta, especialmente o SF2. As opções de 4 e 8 direções são um detalhe muito bem sacado. O turbo é indispensável, e a câmera lenta me deixou apaixonado. O único defeito que ele parece ter é uma certa fragilidade. Mas isso só o uso prolongado poderá confirmar.

Tadeu

Colocar os botões R e L juntos é muito importante, pois há vários jogos em que você precisa usá-los. A programação do turbo para os botões é chocante. O fio que liga o joystick ao console é curto, mas pelo menos existe a opção de funcionamento remoto.

Ioiô

O joystick é perfeito não só para jogar o Street Fighter 2, mas também auxilia em muitos outros jogos. Acho que os botões poderiam ser um pouco mais baixos. Os comandos com o Direcional estão mais curtos e sensíveis, mas com um pouco de treino a gente pega as manhas

Christian

Milhares de gamemaníacos em todo o mundo estão estraçalhando este jogo, que há alguns meses passou a vir junto com o Super NES. Zelda 3 é uma inteligente mistura de RPG com ação, onde você explora castelos, labirintos, enfrenta chefes poderosos e se fortalece com itens e poções. Nesta e nas próximas edições, falaremos sobre os objetos mais importantes do jogo, como pegá-los e usá-los.

LIGHT WORLD

PRIMEIRAS ARMAS

A espada, escudo e bumerangue estão no castelo de Hyrule. A entrada do castelo está sob uma moita do lado direito de sua muralha. Pegue todos os itens e depois saia com Zelda, levando-a até o Santuário.

ARCO E FLECHA

Estão no primeiro pavimento do Eastern Palace, à direita do Hyrule's Castle. A big key deste castelo também está no primeiro andar.

BOTAS

Depois que você vencer o chefe do Eastern Palace e pegar o primeiro pingente, saia do castelo e pegue o labirinto à esquerda. Você achará a casa de Sahasrahla e ganhará Pegasus Shoes, um par de botas capaz de fazê-lo correr, derrubar inimigos e dar violentas trombadas. Para usá-las, basta manter o A apertado.

LIVRO

Depois que você estiver com as botas, vá até a biblioteca de Kakariko para pegar o livro verde. Dê uma trombada na prateleira para pegá-lo. O livro serve para decifrar enigmas.

POTES

É muito importante pegar os três potes, que servem para guardar poções mágicas. Um está com o vendedor, na vila. Pegue o segundo no bar (aquele do velhinho sonolento), entrando pelos fundos. O terceiro está embaixo da ponte do reino.

REDE PARA CAÇAR INSETOS

Numa das casinhas da vila há um garoto doente. Depois de pegar pelo menos um dos potes, entre nesta casa e o garoto lhe dará a rede (bug-catching net). Com ela, pode-se capturar fadinhas e guardá-las nos potes, armazenando assim energias.

LUVA

Você ganhará a luva (power glove) no castelo do deserto (Desert Palace). Com ela, pode-se remover as pedras pequenas e até as grandes.

NADADEIRAS

Com a luva você poderá abrir caminho até a região superior esquerda do reino. Continue sua busca entrando na parte azul clara, que é rasinha. Você encontrará uma cachoeira (Zora's Falls). Ela pedirá 500 paus pelas nadadeiras.

DINHEIRO FÁCIL

Duas árvores da floresta do flautista têm dinheiro escondido. Basta dar muitas trombadas nelas para acumular até 999 rupees.

Veja no próximo capítulo: como pegar o espelho e ir para Dark World, onde continua esta aventura.

SUPER NES

TURTLES 4

10 vidas! - Na tela cor-de-laranja, em que aparece o nome completo do jogo, pegue o controle 2 e use o velho e bom truque Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Selecione Options com o controle 1. Aí é só aumentar o número de vidas (rest) para 10. Uau!

TOP GEAR

Pro-passwords - Se você quiser uma dose extra de desafio, use estas passwords para ir ao nível Pro:
South America - Four Meg
Japan - Legend
Germany - The World
Scandinavia - Letsrace
France - Alchemy
Italy - A Looper
U.K. - Seasonal

THUNDER SPIRITS

Continues extras - Ligue o jogo, deixe o Demo rolar e aperte o Start para voltar à tela de apresentação. Daí, fique apertando o B várias vezes até a tela de apresentação desaparecer. Em seguida comece o jogo e veja, com seus próprios olhos, quantos créditos você conseguiu.

PREDATOR 2

O ano é 1997. A cidade, Los Angeles. A barra anda pesada por lá: o pau come solto na cidade dos anjos. Gangues rivais combatem nas ruas e becos da cidade. Um clima parecido com o retratado em Colors, *filme de Denis Hopper. Mas o filme em questão é o próprio* Predador 2. *O tráfico de drogas assola as ruas. Policiais são mantidos como reféns pelos criminosos. Uma série de assassinatos bizarros e inexplicáveis assombram a população. É nesse clima pra lá de apocalíptico que você, Tenente Harrigan, entra em cena. Sua missão é resgatar os prisioneiros, acabar com o tráfico de drogas e com as gangues, além de solucionar os assassinatos.*

Mira implacável

Ele está de volta. Mais raivoso e destruidor do que nunca, o Predador está com sede de vingança. Sua mira multicolorida persegue tudo e todos. Não perdoa ninguém. Cuidado! Ele está atrás de você. E é seu inimigo final...

Nas 7 fases de *Predator 2,* você percorre ruas, metrô, o topo de edifícios e outras paisagens urbanas. Sua verdadeira missão é soltar os prisioneiros e encontrar a saída da fase. Mas como a vida em 1997 não é fácil, você não apenas resgatará os reféns. Terá de protegê-los da mira implacável do Predador.

Muitas armas

Você não pode deixar o Predador acertar os presos. Dois reféns atingidos no nível hard e você ganha um sonoro game over. Mas não se desespere. Afinal, há várias armas para ajudá-lo. Porém a mais fraca delas é ilimitada (a pistola com a qual você começa o game). Portanto, seja um bom destruidor e detone tudo na tela para pegar power-ups e ganhar armas extras.

Predator 2 tem imagens digitalizadas no início de cada fase, som e música legais, mas não é um game nota 10. A ação é grande, mas um pouco repetitiva. Apesar de um pouco decepcionante, o game deve agradar quem gosta de jogos de ação e muitos tiros.

ARMAS

Você começa com uma pistola com tiros ilimitados. Todas as outras armas são limitadas

BAZUCA
tiros rápidos e fortes

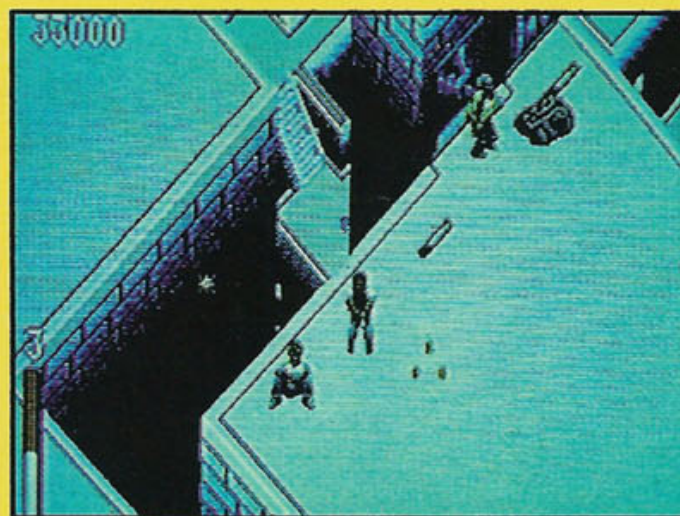
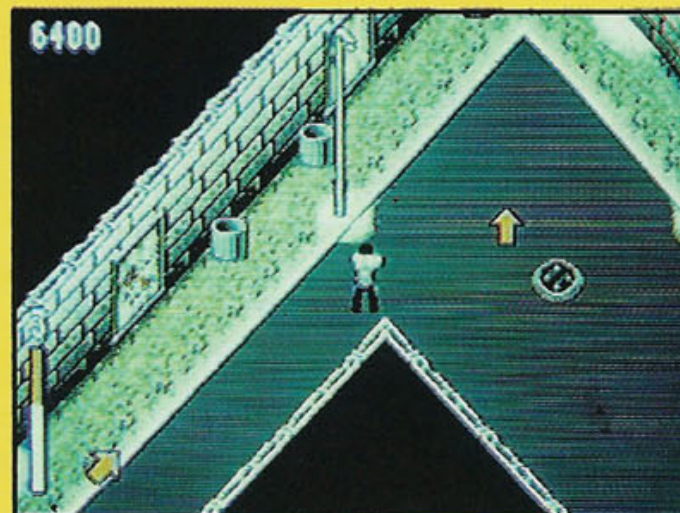
METRALHADORA
tiros rápidos

ESPINGARDA 12
tiros muito rápidos mas fracos

DISCO
funciona como escudo

LANÇA
para inimigos distantes

REDE
ideal para acabar com o Predador

GRANADA
é destruidora

Não deixe a mira vermelha triangular do Predador chegar aos reféns. Resgate-os antes do disparo final

Siga as flechas para achar a saída. Atire nas portas para evitar que as balas cheguem até você

Não fique marcando! Após resgatar todos os reféns, vá rapidinho até a saída. Desapareça em dois tempos, senão...

PASSWORDS

Detone os inimigos e resgate os prisioneiros para descobrir passwords e terminar o game numa boa

Fase 2 - KILLERS
Fase 3 - CAMOUFLAGE
Fase 4 - LOS ANGELES
Fase 5 - SUBTERROR
Fase 6 - TOTAL BODY

Para recarregar energia, pegue o colete ou a caixa de primeiros socorros. Ambos completam seu life e a caixa ainda dá uma vida extra

DOUBLE DRAGON / Ballistic			
Luta			1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

DOUBLE DRAGON

Mais um arcade faz sua estréia no Mega. Quando Double Dragon *surgiu no fliper, há uns cinco anos atrás, causou alvoroço. Na época não existia* Street Fighter 2 *e* Double Dragon *era o arcade predileto da moçada. Para matar a saudade, a Ballistic resolveu lançar este hit para o console de 16 bits da Sega.*

São 4 fases curtas, mas cheias de ação. Seu objetivo é bater em todos que cruzam a sua frente. E sem demorar muito, porque seu tempo é limitado. Double Dragon *não é um game difícil nem complexo. Mas é divertido. E deve agradar a todos que curtem um jogo de ação concentrada.*

O Predador está no canto direito, observando atentamente. Ele não parece muito contente. Ao libertar os reféns, você recebe um agradecimento:

Acerte o caminhão para se habilitar a enfrentar o chefão final, o próprio Predador. Comece por um dos lados e depois acabe com os caras do meio

Ele está chegando. Sua aparência é medonha, mas não é tão difícil assim acabar com ele. Seja rápido e atire sem parar. E depois? Depois, the end!

PREDATOR 2 / Arena			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O chefe da terceira missão parece o Hulk. Coloque-o em cima da plataforma e acerte-o sem parar

O chefão final do game surge por essa porta. Seja esperto e prepare uma recepção de boas-vindas repleta de porradas. Detalhe: ele carrega uma potente metralhadora... Cuide-se!

Use a água para afogar seus inimigos. Além de um belo splash, eles irão deixá-lo em paz por um bom tempo

Nem tente enfrentar os dois fortões de uma só vez. Chame o primeiro, acabe com ele. Daí, encare o segundo

Na opção dois jogadores, após acabar com o "metranca", uma bela briga vai rolar. O vencedor conquistará uma linda namorada com sua bravura

SUGESTÃO DE CONFIGURAÇÃO

PRINCIPAIS GOLPES

COTOVELADA
Aperte os botões de pulo e soco ao mesmo tempo

VOADORA
Se o inimigo estiver à direita, aperte os botões de pulo e de soco. Se seu alvo estiver à esquerda, pule e chute para acertá-lo numa boa

CABEÇADA
Dê dois toques para a frente com o Direcional. Nada como usar a cabeça!

ATOMIC RUNNER

Chelnov era um cientista muito dedicado, que trabalhava com seu pai e sua irmã. Uma noite, ao voltar para casa, ele é surpreendido: o laboratório estava destruído e sua irmã fora sequestrada. Seu pai, mortalmente ferido, lhe conta que os "Deathtarians", supostos habitantes originais da Terra, resolveram voltar para reconquistar o planeta. Só seu pai sabia que eles voltariam e desenvolveu uma roupa especial e armas para impedi-los. Você é Chelnov e deve salvar sua irmã e acabar com os deathatarians.

Epopéia histórica

Toda essa história deu um toque de viagem ao tempo nas sete fases do jogo. Você passa pelo Egito antigo, pelo Império Inca e outras paisagens deslumbrantes, com música cativante e desafio do além. A grande dificuldade é que você não pode controlar a tela. Isso torna os ataques inimigos fulminantes. Os deathtarians estão por toda a parte É uma loucura!

Munição variada

A sua tarefa é árdua, mas você tem boas armas: laser, bumerangues e estrelinhas. O laser é a melhor delas. Mas qualquer das três, bem carregada, é detonante. Ou seja, um bumerangue poderoso é melhor do que um laser fraco. A resposta do boneco não é muito rápida, por isso tome cuidado ao mudar a direção de tiro. Todas as tochas contém tiros que aumentam seu poder de fogo, dão vidas extras ou Continues. Corra atrás de power-ups!

Atomic Runner é um grande lançamento de ação para o seu Mega Drive. Você vai penar um pouco. Portanto, comece com 5 vidas e 15 Continues. Está tudo na tela de opções. Ah, escolha tiro e pulo rápidos. Boa diversão!

ATOMIC RUNNER/Dataeast			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMO DETONAR OS CHEFES

FASE 1

Tome cuidado com os tiros dos inimigos que ficam na parte de cima da tela.

Primeiro chefe do game. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Fique parado no canto esquerdo da tela atirando sem parar. Só pule quando for atacado

FASE 2

Atire nas mãozinhas que saem do chão, mas não encoste nos dedos ou ficará preso por alguns instantes

Acerte os olhos dessa estátua estranha Fique nas plataformas de cima, atire e vá para o outro lado. Seus tiros são inesperados e mortais: desvie deles

FASE 3

Nesse fundo cor de areia é quase impossível perceber os tiros. Fique ligado!

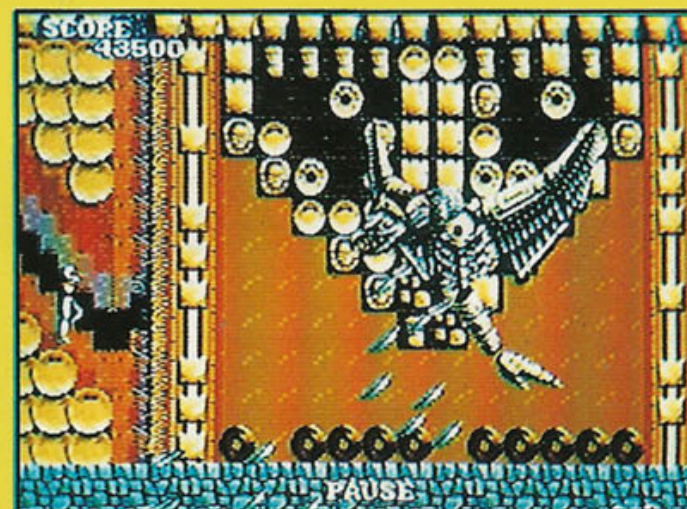
O tamanho da nave assusta. O segredo é ser rápido para destruir os mísseis e acertar a própria nave. Fique no canto esquerdo para não se tornar um alvo fácil

FASE 4

Aqui há mais inimigos. E muito mais difíceis! Não é má idéia ter uma boa reserva de Continues.

O chefão é parecido com o da 2ª fase. Só que ele sobe nas plataformas. Acerte seus olhos. Ele se transformará em um monstro terrível. Seu único ponto vulnerável é a cabeça. Mire bem

FASE 5

Esta fase é pedreira! O chão está repleto de pedras pontiagudas. Vá por cima. É mais seguro e menos difícil.

Essa águia metálica é o chefe da fase. Ela joga meteoros. Fique no canto esquerdo desviando e acabe com ela

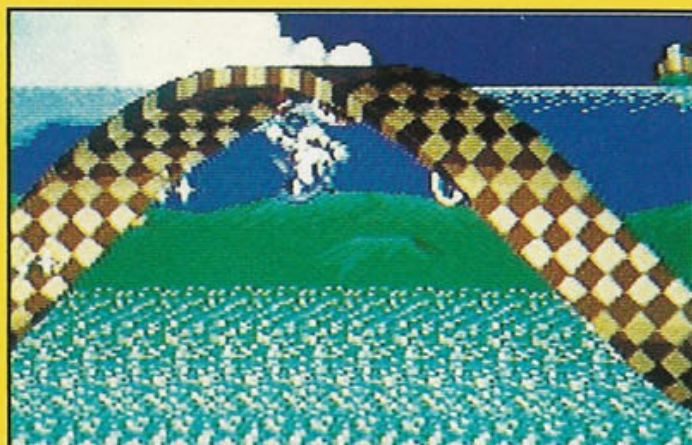
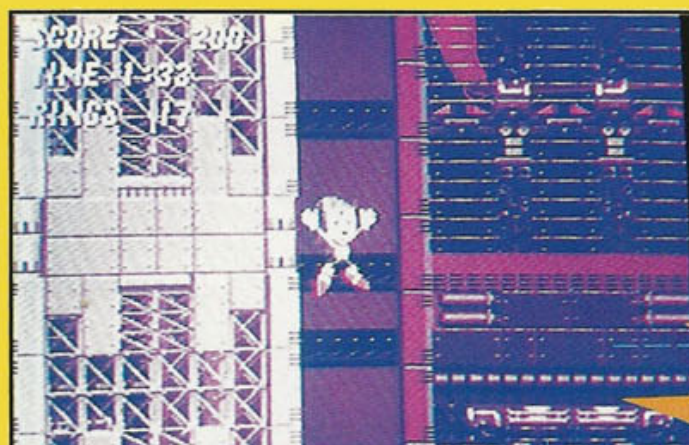
SONIC THE HEDGEHOG 2

O porco-espinho mais simpático do mundo está de volta. Mais rápido, mais arteiro e mais solidário do que nunca. Sim, pois Sonic agora tem um ajudante: uma simpática raposa que atende pelo nome de Tails. Ela tem dois rabos, daí o nome, pois tail é rabo em inglês. Se você pirou com a versão original de Sonic, prepare-se. São mais loopings, molas supersônicas (sem trocadilhos) e outras pirações. Sonic 2 promete ser o maior hit do Natal.

EXCLUSIVO

AÇÃO GAMES divulga com exclusividade no Brasil as primeiras imagens de *Sonic 2*. Elas foram tiradas do protótipo do cartucho que conseguimos no Japão. Pela olhada que demos no E-prom (versão parcial do cartucho), a coisa promete esquentar. Mas não fique bravo se o game for um pouco diferente. Nossos contatos no Japão afirmam que a receptividade ao game não foi tão boa quanto a Sega esperava e que a gigante está fazendo algumas alterações de última hora no jogo do porco-espinho.

Ajuda em grande estilo. Tails, essa linda raposa de dois rabos, é a fiel escudeira de Sonic. Faça dela a sua cobaia mais do que especial

Final de fase é festa total. Sonic, Tails e a famosa placa de conclusão de fase. Vale a pena detonar para curtir esse visual

UAU! Esse looping é simplesmente deeeemais. A sensação de estar de cabeça para baixo a milhão é fantástica

Há várias armadilhas em Sonic 2. Tome cuidado para não acabar afogado nas geladas e coloridas águas do game

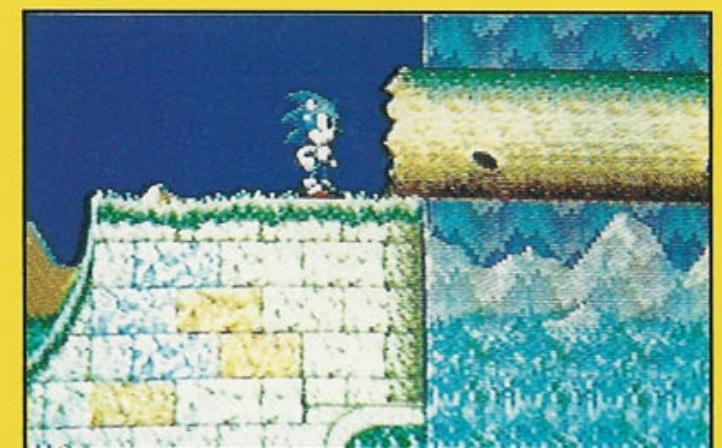
O lançamento oficial de *Sonic 2* está previsto para uma "terça-feira de novembro", de acordo com o enigmático comunicado da Sega à imprensa. AÇÃO GAMES testou o game 45 dias antes de ser lançado em Tóquio e muito, muito antes dele rolar por aqui! Gamemaníaco, aproveite. Essa matéria é inteirinha sua.

Dois jogadores!!

A maior novidade de *Sonic 2* é a opção dois jogadores. Você joga com Sonic e um amigo joga com Tails, a charmosa raposa de dois rabos. A raposa serve como uma autêntica cobaia. Ou seja: vai na frente para levar chumbo grosso dos inimigos para limpar a barra do todo-poderoso Sonic. Uma curtição!

Você também pode COMPETIR. A tela fica dividida bem ao meio, com Sonic em cima e Tails na parte de baixo. A ação é independente e o controle total. Uma piração! Mas como a Sega não é boba nem nada, não dá para competir no protótipo. Ela está "escondendo o jogo". Nada mais justo. Promete ser alucinante!

Música do Caribe

Sonic 2 vem com memória maior que os 4 Mega da versão original. A música também mudou: um ritmo entre caribenho e brasileiro dá o tom nas primeiras fases do game. Mas as maiores qualidades de Sonic foram mantidas e até aprimoradas. A rapidez está alucinante, os gráficos límpidos e cristalinos e a ação nota 10. *Sonic 2* com suas 30 fases já nasce clássico. Viva o porco-espinho. Parece que a Sega resolveu acordar.

Muitas surpresas o aguardam! Como nesse tronco. Dentro dele há argolas escondidas. O lance é fuçar pra valer

Sonic 2 para Master System e para Game Gear (ambos com 4 Mega) também saem em novembro. E tem mais! Sonic 2 para Sega CD vai pintar no começo de 93. Haja fôlego!!!

ESTES JOGOS SÓ SERÃO LANÇADOS NO FINAL DO ANO. ESTAMOS DANDO UMA

Depois de ter invadido os arcades, tanto em vídeo quanto em fliper, chegou o Dia do Julgamento do Mega Drive. Se você ainda está de ressaca do primeiro Terminator *para Mega, fique frio. A novidade só chega no Natal. Mas a gente já deu uma espiada no protótipo do cartucho (ele ainda está em desenvolvimento!). Saque só.*

Terminator 2 *é legal e frustrante ao mesmo tempo. Os gráficos não são nota 10, apesar de algumas imagens digitalizadas. Mas o grande problema é que não dá para jogar* Terminator 2 *sem a Menacer, aquela pistola do arcade. Tudo indica que o cartucho virá com a pistola. Ainda bem, pois controlar a mira só com o Direcional do Mega é jogo duro.*

TERMINATOR 2

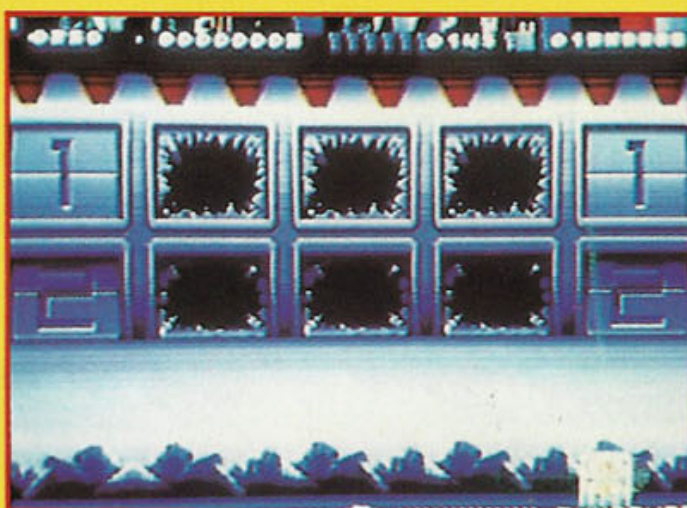
A avalanche de lançamentos prevista para o Natal está deixando todo mundo com água na boca. De Sonic 2 *a* Strider 2, *passando por dois games com o* Batman, *a safra de jogos para Mega promete ser chocante. É a grande esperança da Sega para tentar dar o troco na Nintendo. Afinal, as crescentes vendas do Super NES deixaram a Sega de cabelos em pé. Quanto mais brigas, melhor para você: os novos games tanto para Mega quanto para Super NES prometem ser arrasadores. Santo Papai Noel!!!*

Pra você já ir entrando no clima, demos uma espiada nos protótipos de dois dos mais aguardados lançamentos de final de ano. Então, tenha o privilégio de conhecer Terminator 2 *e* The Revenge of Shinobi 2 *em primeira mão.*

Dois Terminators

Que tal competir no futuro? Basta selecionar dois jogadores e partir para o ataque. Ambos têm como missão acabar com os inimigos. Mas suas performances são avaliadas individualmente. Quem matar menos humanos, destruir mais barricadas e for mais preciso, ganhará a parada.

Use toda a sua habilidade para entrar de pé direito no século 21. Sarah e John Connor dependem de você. Não os decepcione. Salve a humanidade! Ele prometeu e cumpriu: HE'S BACK. Está de volta. E em grande estilo. Divirta-se!

Ele pode não meter medo, mas com certeza impõe respeito. Bela imagem!

Destrua as casinhas numeradas para prosseguir exterminando todo mundo

O quê? Dois Terminators? É, a vida no século 21 não é nada fácil...

REVENGE OF SHINOBI 2

Se você curtiu o primeiro Shinobi, *já pode ficar ouriçado.* Revenge of Shinobi 2 *é uma bela continuação. O começo do game não é dos mais inspirados. Mas a partir da quarta fase o negócio melhora. Os gráficos são bem trabalhados e os efeitos bem sacados. Você anda por lugares estranhos. A atmosfera é meio fim do mundo. Ou seja: tensão na medida certa.*

O Shinobi *original era difícil pacas. A grande novidade de* Shinobi 2 *é o nível de dificuldade: o game está bem mais fácil. Nem pense em reclamar, pois jogar no hard não é das coisas mais fáceis do mundo. Ou seja: se o seu negócio é chegar às fases mais legais, tudo bem. Caso contrário, terá um belo desafio pela frente. Com direito a um colírio visual.* Shinobi, *o retorno.*

O belo visual do sol não esconde os inimigos. Eles estão por toda parte...

Um monstro cavernoso o aguarda no final desta fase. Vença-o se for capaz

Até a lua foi convocada para tornar Shinobi 2 mais divertido. Aproveite!

SUPERPRÉVIA PARA VOCÊ

COBRA COMMAND

Este é um dos primeiros games que sairá nos States para o Sega CD, neste final de ano. Conhecido no Japão como Thunder Storm, é de longe o melhor já produzido para o CD ROM da Sega. É um daqueles jogos em que a seqüência da ação depende de um movimento certo na hora certa (tipo Space Ace, de PC, ou Dragon's Lair 2, de arcades). Só que, neste caso, você vai participar de movimentados combates a bordo de um esquentadíssimo helicóptero militar.

Manobras radicais

Cobra Command tem ao todo dez missões de combate. Seu helicóptero sobrevoa os mais variados ambientes – de cavernas até as ruínas de Roma – fazendo manobras radicais. Mas é você quem comanda estas manobras. Antes de fazer uma curva ou subir rapidamente para desviar-se de um obstáculo, aparece uma seta em seu vídeo: ela aponta o comando que você deve dar com o Direcional. A voz do co-piloto também alerta o jogador para a direção que deve seguir. E ai de você se não der o comando certo, na hora certa... o mínimo que acontecerá ao helicóptero é voar em mil pedacinhos.

Logo que a seta aparece, pressione o Direcional no sentido indicado. Segure-o até ela sumir

NO MODO HARD, A SETA NÃO APARECE. SEU ÚNICO AVISO É A VOZ DO CO-PILOTO

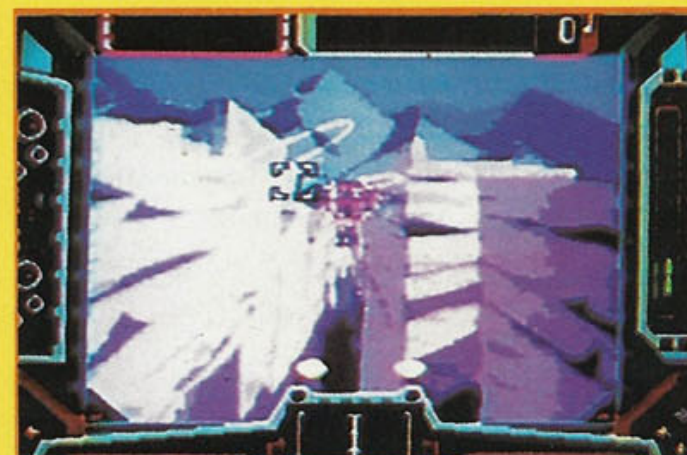
Munição Ilimitada

Centenas de inimigos aparecerão em seu caminho. São outros helicópteros, tanques, aviões e canhões anti-aéreos. Se você não liquidá-los no momento em que aparecerem, eles atirarão em seu helicóptero e você vai dançar. Jogo rápido, não? Atire primeiro e pergunte depois. Suas armas são dois lança-mísseis (um de cada lado do helicóptero) e um lança- míssil vulcan. A munição é ilimitada.

Um quadradinho amarelo mostra que o inimigo está na linha de fogo. Coloque seu marcador de mira dentro do quadrado e dispare

Fases

O jogo já começa quente, com uma perseguição a helicópteros inimigos entre os prédios de Nova Iorque. Depois você vai para o Grand Cannyon, detona uma esquadra marítima, sobrevoa a Ilha de Páscoa, as ruínas de Roma, detona uma base militar no deserto, embrenha-se na Floresta Amazônica e até brinca de esconde-esconde com outros helicópteros dentro de uma caverna! Ação é o que não falta. Os gráficos parecem pinturas surrealistas, com poucas cores e traços fortes. Para fazer um jogo super-rápido como este, a Wolfteam teve de simplificar um pouco os gráficos, mas isso não chega a prejudicar a curtição de *Cobra Command*.

Na Floresta Amazônica, esteja atento aos tanques camuflados às margens do rio

Fase Grand Cannyon: mergulho entre muralhas de pedra e helicópteros inimigos

JOGO MOSTRA EVOLUÇÃO DO CD

Cobra Command mostra claramente como evoluiu o desenvolvimento de software para o CD ROM da Sega. Ele utiliza tudo o que o aparelho tem de melhor: rotação e zoom de imagens, voz digitalizada o tempo todo e músicas de primeira. Sua seqüência de apresentação tem mais de um minuto de pura animação : um show a parte. O jogo é muito superior a *Earnest Evans, Sol Feace, Heavy Nova* e *FHB* – os quatro primeiros títulos produzidos para o Mega CD. E também dá um banho em títulos mais recentes como o *Prince of Persia*, da Victor/Broderbund. Na apresentação de *Prince*, muito parada, apenas as bocas dos personagens mexem-se durante os diálogos. O jogo tem menos opções de músicas e gráficos menos detalhados que a versão do Super NES.

EFEITO DE ROTAÇÃO EM COBRA COMMAND: O HELICÓPTERO DÁ UMA VOLTA COMPLETA EM TORNO DA ESTÁTUA NA FASE DA ILHA DE PÁSCOA. CHOCANTE!

DESERT STRIKE

Atendendo aos freqüentes e desesperados pedidos de nossos leitores, detonamos Desert Strike até o fim. A tarefa não foi fácil. Esse game é pedreira pura até a última missão. Nosso piloto Christian deu uma de piloto de verdade e completou as 4 missões do game. Se você escreveu cartas para cá ou simplesmente curtiu o game, aqui vão as dicas mais quentes.

PASSWORDS

Há inúmeras passwords para Desert Strike. Elas registram a pontuação ao final de cada missão. Anote 3 passwords quentíssimas:

Missão	Password
Missão 2	VQAJEKS
Missão 3	VLAEKTN
Missão 4	ETOETRB

Organização

A principal dica para *Desert Strike* é seguir a ordem das missões à risca. Nem tente completar a terceira missão antes da primeira. É uma questão de estratégia militar. Guerra é guerra. Você não pode fazer tudo sozinho. Deve apenas obedecer as ordens que recebe. E executá-las de maneira rápida e certeira. Perfeição é a palavra...

O plano de vôo é superimportante. Faça um traçado lógico para não gastar nem tempo nem combustível desnecessariamente. Recorra ao mapa com bastante freqüência para saber se localizar com precisão. Um senso de direção aguçado ajuda.

Missão 1

Você está em pleno deserto, lutando para destruir as bases iraquianas. É difícil se localizar no meio de tanta areia! A sua primeira missão é destruir os radares. Fire!

Pegue uma pessoa no Command Center para descobrir a localização de seu agente secreto. Ele foi capturado e virou prisioneiro de guerra. Resgate-o!

Voe sobre o mar o quanto quiser. Isso não consome nem um pouco de combustível

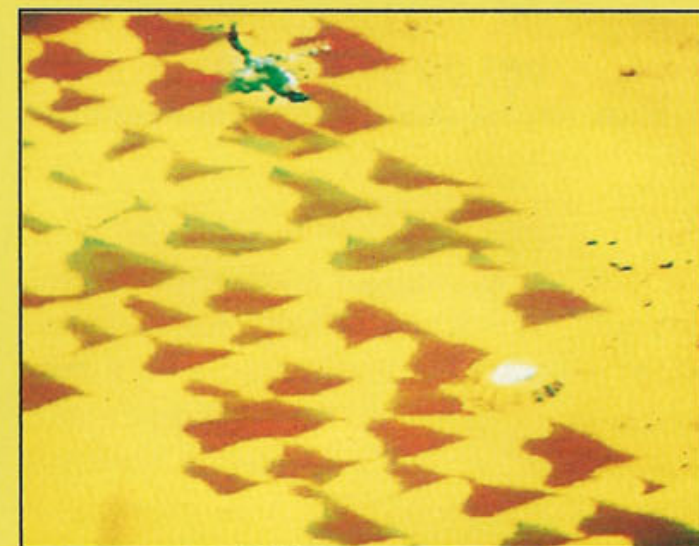
Missão 2

Os Scuds estão espalhados pelo deserto. Sua missão é destruir os scud launchers (disparadores de scuds, os supermísseis iraquianos). Essas engenhocas terríveis lançam armas nucleares. Um mal a ser evitado a todo custo!

Cada scud commander fornece a localização de um scud launcher. Vá atrás deles

Repare bem nas bandeiras. Não confunda Iraque com Estados Unidos. Um pouso em território inimigo pode ser fatal...

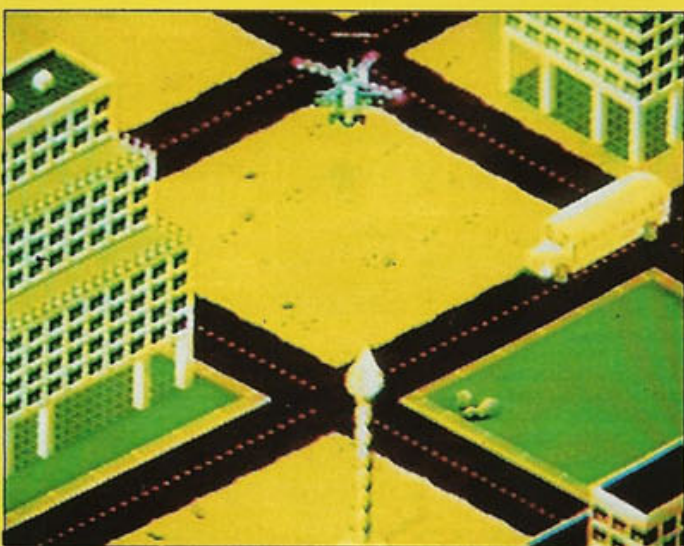
Missão 3

A batalha chegou a Bagdá. Cuidado: não atire nos veículos da ONU e da televisão. Há silos escondidos embaixo em bancos de areia que não são localizáveis por radar. Você gastará muitos tiros para acabar com eles completamente.

Os silos devem ser destruídos. Atire uma vez para encontrá-los e outra vez para detoná-los de verdade

QUANTO MAIS GENTE VOCÊ LEVA NO HELICÓPTERO, MAIS PESADO ELE FICA. A CAPACIDADE MÁXIMA É DE 6 PESSOAS

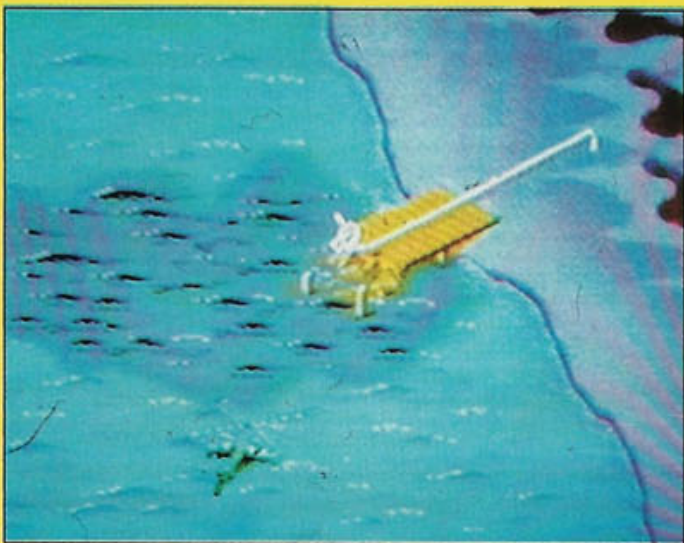
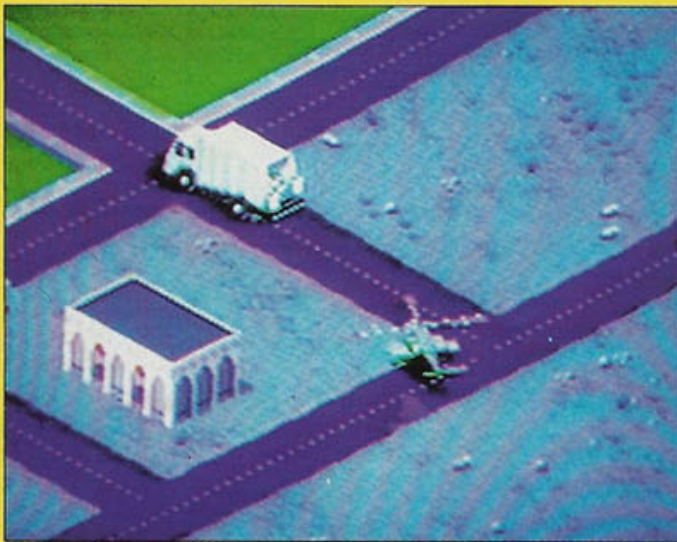
* * * * * * * * * * * *

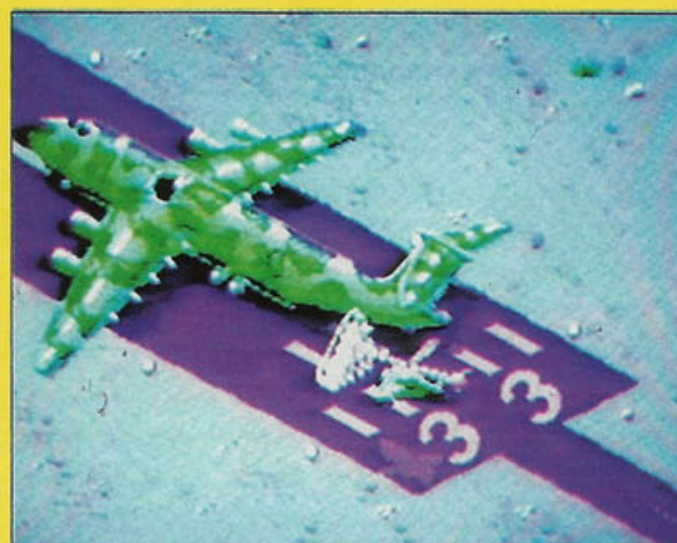
ACABE COM OS RADARES LOGO DE CARA. VOCÊ FICA MENOS VULNERÁVEL E PODE SE PREOCUPAR APENAS COM OS INIMIGOS VISÍVEIS

O Madman's Yatch é o refúgio de luxo de Saddam Hussein. Acerte o iate e resgate os tripulantes. Mas não perca tempo: volte rapidinho para deixar o pessoal na landing zone. Você precisa fazer no mínimo duas viagens

Você precisa escoltar o ônibus da ONU. Proteja-o de ataques inimigos e conduza-o até a embaixada dos Estados Unidos

Missão 4

A guerra entrou em sua etapa mais política. Nem você fica sabendo de todas as suas missões antes do tempo: só as duas primeiras são dadas. Após completá-las, você descobre a terceira missão. E assim por diante.

A espionagem é fundamental em tempo de guerra. E no Golfo não poderia ser diferente. Sua missão final é entrar no palácio do Presidente e encontrar Saddam Hussein. Mas cuidado! As armadilhas estão por toda parte.

Missão ecológica em plena guerra. Não deixe o óleo inundar o Mar do Golfo. Acerte os oleodutos e preserve a natureza

Os caminhões ficam na parte inferior esquerda do mapa. Existem dois tipos de caminhão: um com civis e outro com bombas. Eles só são identificáveis quando sobem na tela. Não acerte os civis, senão você volta para o começo da fase. Seja paciente, porque eles ficam meio escondidos...

Na hora de inutilizar os nuclear weapons, prenda um inimigo para descobrir a localização da power station. Uma vez lá, atire uma vez, dê uma volta e atire novamente. Repita a operação

Está chegando a hora. Deixe seu co-piloto no Palácio Presidencial. Ele será preso. Bela armadilha! Não se desespere e vá atrás do avião. Acerte o avião uma só vez. Seu co-piloto sairá. Resgate-o e detone o avião iraquiano. NÃO acerte seu co-piloto. Atire no avião apenas para acertar Saddam

Não gaste tiros à toa. Sua munição é contada e você perde pontos se atingir civis inocentes

O sorriso entre cínico e satisfeito de missão cumprida. O casal Bush e sua cadelinha recebem os heróis na casa Branca.

MEGA

MARVEL LAND

Seleção de Fase - digite essa password para escolher qualquer fase de Marvel Land: ARDE.

EL VIENTO

Teste de cor - que tal trocar as cores deste game chocante? Então, espere pela tela com o logo do Wolf Team, segure os botões A, B e C e aperte Start. Não é energia infinita mas é bem divertido. E colorido!

BACK TO THE FUTURE 3

Pular fases - essa manha pode ser usada em qualquer fase para ir direto para a fase seguinte. Pause o game e aperte ↑, ↓, ← e →. Daí é só fazer a festa. Com esse truque você pode acessar a fase que bem entender e detonar legal.

NHL HOCKEY

Play-off da hora - imite a vida e jogue o play-off de 91 com o Chicago Blackhawks. Preencha a sua password inteira com a letra B. E entre na quadra como campeão!

BULLS vs LAKERS

Password final - que tal um código para jogar as finais com o Chicago Bulls contra o Utah Jazz? É só digitar NXOBBBBL.

Cerimônia de encerramento - mais uma password esperta. Veja a premiação com o código NXWBBBBD.

TECMO CUP SOCCER GAME

TECMO CUP SOCCER GAME / Tecmo

Esporte / Estratégia | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Como seria um jogo que misturasse futebol com RPG? Se você nem imagina, experimente este lançamento da Tecmo. Mais do que apertar botões e comandar jogadores pelo gramado, você terá que tomar decisões o tempo todo. Chutar para o gol ou passar a bola? Dar um carrinho no adversário ou apenas marcá-lo? Agarrar a bola ou espalmá-la para a linha de fundo? Como diria o famoso programa de TV, você decide.

Ganhando experiência

Cada jogador começa o campeonato com um nível de pique (Guts), além de habilidades de drible, passe e chute (drible, pass e shot). O pique vai gastando conforme o jogador é usado na partida, mas as habilidades só aumentam de um jogo para outro. É mais um detalhe tirado dos RPGs.

Seu time será sempre o Razors. Além dos 11 jogadores escalados, você tem mais 9 no banco e pode fazer substituições

OPÇÕES DE ATAQUE

Quando você tiver a posse de bola, use o Direcional para movimentar o jogador. Um pequeno mapa do campo mostra onde você está. Se quiser passar a bola para alguém ou chutar, pressione o botão B e aparecerá um menu com várias opções de ataque.

Drible

Se o seu jogador for cercado por adversários, acione essa função e seu jogador dará uma finta neles. Escolha o lado do drible com o Direcional.

Pass

Ao selecionar a função pass, o jogo mostrará essa tela. Escolha à vontade para quem você vai fazer o lançamento com o Direcional e, em seguida, aperte A. Se desistir do passe, aperte B.

Shot

Ao selecionar esta função, o jogo pode lhe dar dois ou mais padrões de chute. Escolha o mais acertado com o Direcional e aperte A para disparar.

OPÇÕES DE DEFESA

Quando o jogador adversário estiver com a bola e topar com os jogadores do seu time, o jogo lhe dará as opções de defesa automaticamente. Use o Direcional para escolher, A para executar e B para retornar à ação normal.

Mark

Com essa opção, seus jogadores ficarão marcando o adversário e poderão interceptar passes e chutes.

Tack

Com o tack, você dará uma espécie de carrinho para roubar a bola do adversário. Use-o sempre que o oponente estiver driblando ou pronto para chutar.

Cut

Com esta função, você poderá cortar o passe do adversário. Para maior eficiência, use-a somente depois que o oponente tiver completado o passe.

FUNÇÕES DO GOLEIRO

Toda vez que o adversário chutar a bola ao gol, seu goleiro aparecerá em cena para você decidir o que fazer. Selecione a opção com o Direcional.

Punch

Este é o movimento mais indicado quando o chute parte de um dos lados do campo. O goleiro rebate a bola, mas ela pode voltar para os pés do adversário.

Catch

As chances de o goleiro agarrar a bola são maiores quando o tiro do adversário sai em linha reta. Para evitar um gol com o catch, você vai precisar de muito treino.

ADVERSÁRIOS DA PRIMEIRA ETAPA - NATIONAL TOURNAMENT

GEMS - Time fraco, bom para treinar
ROSES - Neste jogo, Robin pode ganhar experiência
BOMB - Cuidado com Simon, da defesa
FROGS - Os jogadores deste time são páreo duro
ROCKS - Equipe forte que dá trabalho
ZAPS - Enfrente-o com bons atacantes
NINJA - Fique de olho em Roger, o capitão
SEALS - Equipe impecável. Use tudo o que aprendeu até aqui

ADVERSÁRIOS DA SEGUNDA ETAPA - TECMO CUP

URUGUAY - Para vencê-lo, basta evitar as fintas dos jogadores
CZECHO (Tchecos)- Intercepte os passes e acabará com esse time
POLAND - Seja ofensivo, pois a defesa desta equipe é boa
AUSTRIA - Bloqueie os dribles de Weber
CHINA - Joga bem, mas é ruim de chute
ARGENTINA - Sua defesa é das melhores
JAPAN - Seu ponto forte é o goleiro
CAMEROON - Seu jogador mais perigoso é Jawhar
USSR - Para vazar o goleiro Jozef, você vai ter trabalho
ARABIA - Não deixe Osman pegar na bola. Senão, um abraço
GERMANY - Marque duramente os jogadores Stefan e Franz
BRAZIL - O atacante Ayrton Piquet (!) é um caso sério. E com o goleiro Arthur Silva, não tem pra ninguém.

DICAS

Na edição passada, fizemos a comparação do Street Fighter 2 de Super NES com esta surpreendente versão. Agora, vamos falar um pouco mais sobre cada personagem, mostrando como fazer os golpes.

GOLPES COMUNS A TODOS OS PERSONAGENS

SOCO - A
CHUTE - B
SOCO BAIXO - ↓ + A
SOCO ALTO - ↑ + A
PIRUETA OU SALTO - ↑
RASTEIRA - ↓ + B

CHUN-LI

CICLONE KICK - ↓ (2 segundos), ↑ + B
CHUTE RÁPIDO - B várias vezes
PISADA - ↑ e, no auge do salto, ↓ + B
AGARRADA - A, bem perto do inimigo
VOADORA - ↑ + B

GUILE

SONIC BOOM - Para trás (2 segundos), para a frente + A
AGARRADA - Perto do inimigo, A
FACÃO - ↓ (2 segundos), ↑ + B
VOADORA - ↑ + B

ZANGIEF

SOCO GIRATÓRIO - Segurar B e, em seguida, A
PILÃO - Bem perto do inimigo, A
VOADORA - ↑ + B

RYU

VOADORA - ↑ + B
MAGIA - ↓, ↘, → + B
GIRATÓRIA - ↓, ↙, ←, ↖, ↑ + B
DRAGON PUNCH - →, ↘, → + A

Se você tem complexo de King Kong e sonha escalar todos os prédios que vê, corra atrás de Rampage. *Será uma extensa viagem pelos States, saindo de San Francisco, com o objetivo de destruir hotéis, bancos e muitos outros prédios. As fases são praticamente iguais, mas até que* Rampage *rende uma boa diversão.*

O grande barato nesse game é ser o vilão da história. Você já deve estar cansado de bancar o bonzinho e ter de salvar o planeta. Pois bem. Em Rampage *o objetivo é escalar e detonar os prédios das cidades americanas. Mas você precisa também se livrar de vários inimigos, aéreos e terrestres.*

Três animais

Você pode escolher entre três animais para detonar os prédios: George, o gorila; Lizzie, o lagarto gigante e Ralph, o lobo. Ralph é o mais forte. Jogue com o simpático porém enfezado lobo e acabe com os prédios rapidinho.

Rampage tem uma bela tela de abertura, mas o jogo é monótono. Você passa por cidades e mais cidades, mas o cenário muda muito pouco e o objetivo é sempre o mesmo. A música é típica: não irrita muito, mas também não desperta paixões. Enfim, *Rampage* é um game para jogar desencanado. Demolir prédios pode ser divertido...

Não acerte a placa quando ela estiver ligada. Você leva um belo choque e perde uma boa dose de energia

A Fera virou Bela! Não deixe sua energia acabar, senão você corre o risco de passar muita vergonha. Algo como um Baby Ralph. Não entre nessa!

Os animais são pesados mas não amassam nada. Nem tente pular em cima dos inimigos. Você perde energia à toa!

Acabe com as pessoas que ficam dentro dos prédios. Você fica com uma preocupação a menos e pode se ocupar apenas com prédios e helicópteros

Não fique marcando em cima dos prédios quando eles estiverem desabando. Você perde energia e fica tonto por um tempinho...

Estão todos loucos para destruir. Ralph pode não ser o mais sorridente mas é o mais competente dos demolidores...

Pegue as bombas e mande-as goela abaixo. Você vai soltar fogo pela boca!

Fique atento ao interior dos prédios. Há vários itens para recarregar energia: de franguinhos a vitamina.

Concentre-se em acabar com um prédio por vez. É mais fácil detonar o edifício de uma tacada só do que voltar pra terminar o serviço

RAMPAGE

Ação — 1 ou 2 jogadores

Lançamento Tec Toy

PHANTASY STAR

Eis mais dicas que acabarão com suas dúvidas sobre este clássico RPG do Master System. Leia e debulhe.

PARA CHEGAR NA CIDADE DE CASBA, ENTRE NA CAVERNA, SIGA EM FRENTE, SUBA E DESÇA SEM PEGAR DESVIOS

Bolo

Entre na caverna de Naula, saindo de Camineet e indo para o norte da linha do litoral (ao norte de Scion). Você encontrará uma loja de bolos três andares abaixo; compre um bolo por 1000 mesetas.

Governador

Volte para Motávia e, na cidade de Paseo, entre na caverna onde há dois guardas. Doe o bolo para o robô guardião, que deixará você visitar o Governador. Siga o caminho dourado até a mansão do Governador, onde ele te entregará uma carta.

Se você não entregar o bolo ao robô guardião, nada de falar com o governador

Noah

Pelo canto superior esquerdo, saia da cidade de Paseo. Contorne as montanhas e siga até a caverna de Maharu. No segundo nível da caverna, está o feiticeiro Noah. Entregue-lhe a carta ele vai acompanhá-lo. No 3º nível da caverna, há um baú com 2.000 mesetas.

Gothic

Volte para o espaçoporto em Palma, onde há um bueiro laranja no canto esquerdo. Entrando, você encontrará Gothic no outro lado do túnel.

Dr. Luveno

Ao sair de Gothic, contorne as montanhas ao Sul. Você encontrará o Dr. Luveno: se você insistir três vezes, ele aceitará construir a nave Luveno. O doutor está num labirinto denominado Prisão Triada.

Assistente

Retorne ao túnel que liga o espaçoporto a Gothic. Na primeira entrada à direita, você achará o assistente do Dr. Luveno, que irá te ajudar se o doutor tiver concordado em fazer a nave.

Polimeteral

Em Gothic, compre a Lâmpada Mágica numa tenda e saia pela direita. Desça pela linha da costa e, nas montanhas, vá para a esquerda e para cima. Atravesse rapidamente a fossa de lava, não parando para lutar. A sua esquerda estará o depósito de Bortevo e acima você entrará na caverna de Bortevo, que te levará para o outro lado da água. Seguindo a direita pela linha da costa, você chegará à cidade de Loar. Depois deste longo trajeto, reabasteça as vidas de seus personagens.

Então suba pelas montanhas e vá pela esquerda até Abion, onde você encontrará o Polimeteral na primeira loja de alimentos. Compre bastante hambúrgueres.

Segundo pote laconiano

No lado esquerdo da cidade de Abion, há mais uma caverna, que levará você ao encontro com o Dr. Mad. Esse vilão só será derrotado se Myau souber usar a magia "Parede". Receba o Pote Laconiano após vencer o Dr. Mad.

Hapsby

Volte para o depósito de Bortevo e entre na casa de porta azul. Use o Polimeteral em frente à pilha de lixo e conheça Hapsby, o robô que pilotará a nave Luveno.

Nave Luveno

Retorne para Gothic, onde existem duas casas no centro: na casa da direita está o Assistente e na casa da esquerda se encontra o Dr. Luveno. Visite o doutor e lhe pague uma taxa de 1200 mesetas. Depois da quarta visita, Luveno terá construído sua nave espacial. À esquerda do laboratório do doutor, há um monge que permitirá seu acesso à nave fabricada.

Flauta

Em Gothic, procure a flauta numa árvore no canto esquerdo inferior da vila. Ela serve para você sair de qualquer caverna que visitar depois, sem ter de percorrê-la de novo.

Olho do dragão

Voe para Uzo, no planeta Motávia e caminhe para sudoeste até encontrar a caverna de Casba. Entre, mate o dragão e pegue seu olho: é uma pedra preciosa

Baú
Porta aberta
Porta fechada
Escada para cima
Escada para baixo
Passagem mágica

CAVERNA CASBA

1- $500; 2- $5000; 3-Olho do Dragão; 4- $100; 5- Armadilha; 6- $100

Nível 1

Nível 2

Nível 3

CAVERNA NAULA

1- Espada Pequena; 2- $20; 3- Loja do bolo

Nível 1

Nível 2

Nível 3

Nível 4

FIQUE ATENTO

As cavernas são verdadeiros labirintos. Às vezes, para pegar um item no andar em que você está, é preciso descer e subir várias escadas para alcançá-lo

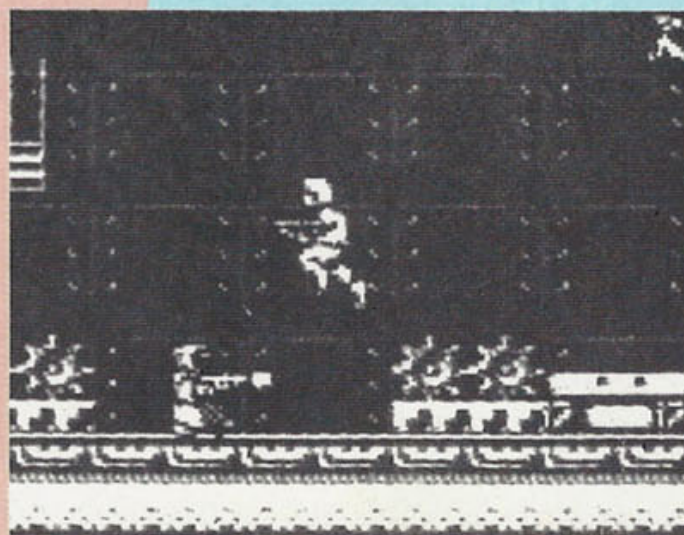
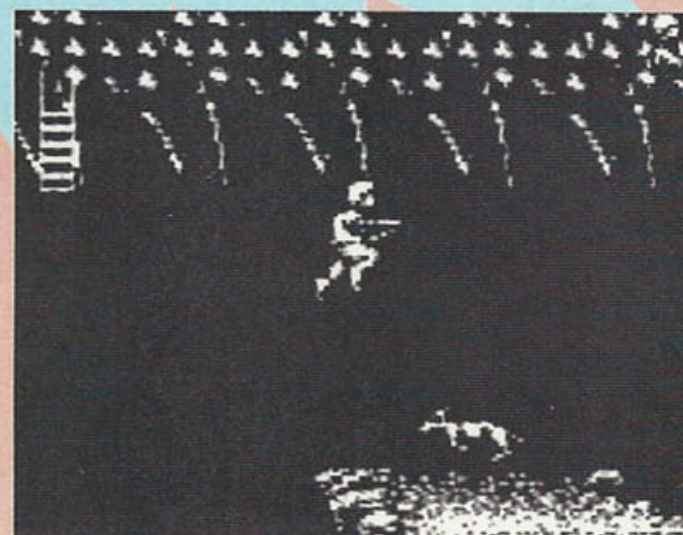
STAR WARS / Capcom			
Espacial			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

STAR WARS

George Lucas está em alta. Dois supergames baseados no megasucesso Guerra nas Estrelas *estão saindo do forno. O de* Super NES *você pode conhecer voltando algumas páginas nesta edição. A versão para Game Boy está bem aqui. Ambos são arrasadores.* Star Wars *para Game Boy tem a conhecida qualidade Capcom. Ou seja: o game é muito bom! Nós já falamos do* Star Wars *para Nintendo na edição 10. A versão para Game Boy é bem parecida. Mas um pouco mais difícil... você anda por galáxias muito loucas com Luke, a Princesa Lea ou Han. Cada um tem habilidades específicas. Vale a pena descobrir qual o melhor personagem para cada situação do game.*

Um jogo difícil

A dificuldade de *Star Wars* fica evidente logo de cara. Você precisa correr, saltar, detonar alienígenas e vencer obstáculos quase impossíveis. Não é mole, não! Não há passwords e os Continues são limitados. Ou você fica craque ou ganha uma bela frustração!

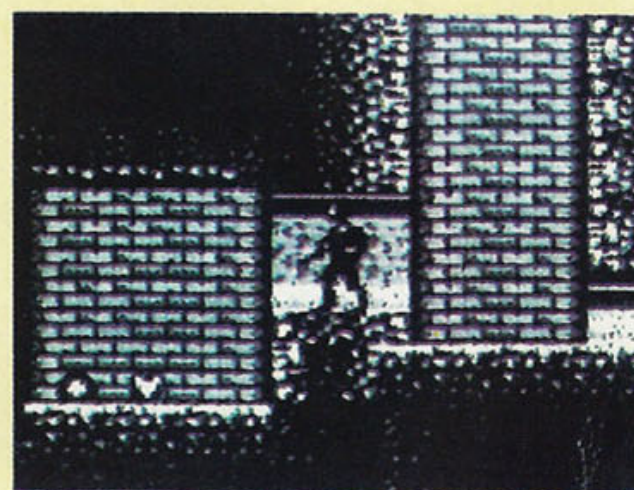
A grande vantagem do game é não ter limite de tempo. Tenha calma e não se precipite. A paciência é a alma do negócio. Encare uma grande guerra interplanetária e divirta-se com *Star Wars*. Você não irá se arrepender...

Seja preciso ao se livrar dos obstáculos. E lembre-se: não há limite de tempo

É mais fácil desviar de alguns inimigos do que tentar vencê-los

O Homem-Aranha está de volta! 92 parece ser o ano das continuações. Mas nem pense em reclamar, porque Spider-Man 2 *para game boy é superdivertido. São 7 fases cheias de ação, armadilhas cabeludas e vilões pra lá de sacanas. Prepare-se para escalar prédios e muito mais...*

Peter Park, mais conhecido como Homem-Aranha, lê o jornal pela manhã e descobre que está sendo acusado do roubo de milhões de dólares. Para limpar seu nome, o Homem-Aranha precisa achar o verdadeiro criminoso, enquanto foge da polícia de New York. Você é o próprio Homem-Aranha. Sua missão é percorrer a ilha de Manhattan atrás de provas que incriminem o vilão. Mas cuidado! Os principais inimigos da aranha mais famosa do planeta estão doidos para pegá-lo.

Missões específicas

Você tem algumas tarefas para executar em cada fase: entrar em prédios trancados, mas cheios de itens, encontrar cartões de acesso e muitas outras surpresas. *Spider-Man 2* tem movimentos parecidos com os da primeira versão para Game Boy: é preciso dar voadoras, escalar paredes e até engatinhar para salvar sua pele.

Você começa com apenas três vidas e não tem direito a nenhum Continue. É pedreira pura. Mas pelo menos não há limite de tempo. Portanto, tenha calma e não se afobe. O mundo é dos pacientes... mas também não exagere! Senão você acaba devorado por seus aflitos inimigos. Teia neles!!!

Geralmente há vários bônus juntos. Quando você encontrar um, vá atrás de outros. E fique mais forte!

Não gaste teias à toa. Não as use quando estiver dentro dos prédios

USE SUAS TEIAS PARA PRENDER INIMIGOS OU PARA ESCALAR LUGARES COMPLICADOS

SÃO SÓ 3 VIDAS. PORTANTO, PROCURE ENERGIA, TEIAS E VIDAS EM TODOS OS CANTOS

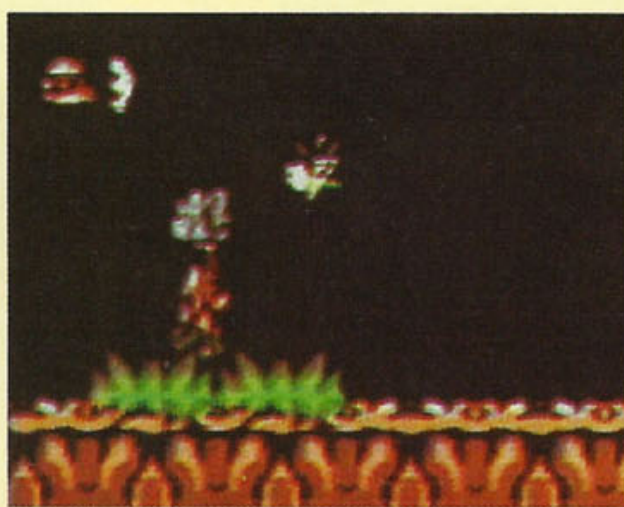
A Pré-História chega ao Game Gear. E em grande estilo. As barrigadas de nosso gordo e desengonçado herói, Chuck Rock ,invadiram a telinha colorida. Se você ficou babando com a matéria sobre o Chuck Rock para Mega na edição 17, respire aliviado. As emoções do game foram muito bem transportadas para o portátil da Sega.

Gary Critter é um terrorista da Idade da Pedra, que se apaixona pela mulher de Chuck Rock, Ophelia, e resolve seqüestrá-la. Ao acordar, Chuck percebe a ausência de Ophelia e decide ir atrás dela, furioso!! A busca é longa: são 5 fases cheias de mistérios e armadilhas. Muita ação com forte sabor de aventura.

Boas barrigadas

Chuck tem apenas três chances para salvar Ophelia. E os obstáculos não são poucos. Portanto, defenda-se sempre e ataque com precisão. Afinal, Ophelia depende de você. Não marque bobeira e use passwords para chegar ao final do game numa boa.

Dê barrigadas em seus inimigos e tenha sempre uma pedra com você. E não se esqueça de procurar itens escondidos em todos os cantos. Life, pedras e outras loucuras. Há sempre uma surpresa em *Chuck Rock*. Preste atenção nos detalhes nada pré-históricos da Idade da Pedra. E salve Ophelia do terrível Gary Critter!

Defenda-se dos ataques aéreos levando uma pedra na cabeça

Jogue pedras na água para chegar ao outro lado. Mas não fique marcando em cima das pedras, senão você afunda

USE PEDRAS PARA SUBIR NAS PLATAFORMAS. ÀS VEZES É O ÚNICO JEITO DE ALCANÇÁ-LAS

NA HORA DE NADAR, DESÇA COM UMA PEDRA. CHUCK CHEGA AO FUNDO DO MAR RAPIDINHO E PODE ANDAR MAIS DEPRESSA

JOGUE PEDRAS EM TUDO O QUE APARECER NA SUA FRENTE. É MAIS FÁCIL DO QUE DAR BARRIGADAS

R. C. GRAND PRIX

Muita gente sonha em correr pra valer a bordo de um possante carro. Se você gosta de velocidade, mas ainda não tem idade para guiar um carro por aí, corra atrás de R.C. Grand Prix. *Você vai delirar sozinho ou com até três amigos (se conectar os Game Gear) por trajetos malucos e com adversários enfezados. E muito rápidos!*

Você precisará de reflexos rápidos para se livrar dos adversários. Após cada corrida , terá a oportunidade de melhorar o seu carro. Suas compras incluem desde pneus mais aderentes até arruelas para aumentar o torque.

Sacanagem na pista

Os outros corredores estão loucos para tirá-lo da pista. Fique de olhos bem abertos e tente atingi-los antes de levar batidas à toa. Acelere fundo e mantenha a ponta custe o que custar. Afinal, a vitória rende muita grana para você envenenar a sua máquina.

Pise fundo e espere a bandeira quadriculada. Como o game é bem difícil, a emoção é maior ainda. São 2 Mega de gráficos bem - feitos e efeitos sonoros bem legais. Se você curtiu *Super Monaco*, com certeza vai se amarrar em *R.C. Grand Prix*.

Fique no meio da pista. A velocidade aumenta e os adversários ficam comendo poeira na maior...

Não economize grana! Compre partes especiais para seu carro e garanta a vitória. E lembre-se: a vitória rende uma bela grana. Vire uma Williams!

OUT OF THIS WORLD

Imagine-se no lugar de um cientista que, durante uma inofensiva experiência com um acelerador de partículas, sofre um acidente. E, para sua total surpresa, ele é transportado para dentro de uma piscina (!?), com mesa, cadeira e computador. O que fazer? Que lugar é este? O cientista não faz a menor idéia do que lhe aconteceu. Mas uma coisa ele percebe rapidinho: o lugar é hostil e é preciso sobreviver.

Out of This World *é um jogo na mesma linha de Dragon's Lair, mas graficamente tem um estilo diferente. É uma aventura empolgante, que rola em cenários superdiferentes. Você realmente mergulha no jogo, raciocinando como o próprio personagem.*

Novo conceito

Você já percebe que *Out of this World* não é deste mundo a começar pelos gráficos. A ação se desenvolve em três planos paralelos, o que dá muito mais realismo à história. O desenho dos personagens não é tão caprichado, mas a movimentação deles parece perfeita. Os cenários, além de muito loucos, são chocantes.

NA MAIOR PARTE DO JOGO, OS ELEMENTOS QUE SAEM DOS OUTROS PLANOS NÃO O ATINGEM

Perdidão

Quando o jogo começar, na piscina do lugar estranho, você vai se sentir mais perdido do que barata em salão de festas. Comece a explorar o lugar, mas não se aproxime de ninguém, nem toque em seres ou criaturas estranhas. Você não está armado, não tem guia, mapa ou outra indicação qualquer.

Movimentos do personagem	
Andar	← e →
Abaixar	↓
Pular	↑
Chutar / Atirar	Espaço
Correr	Espaço + ← ou →

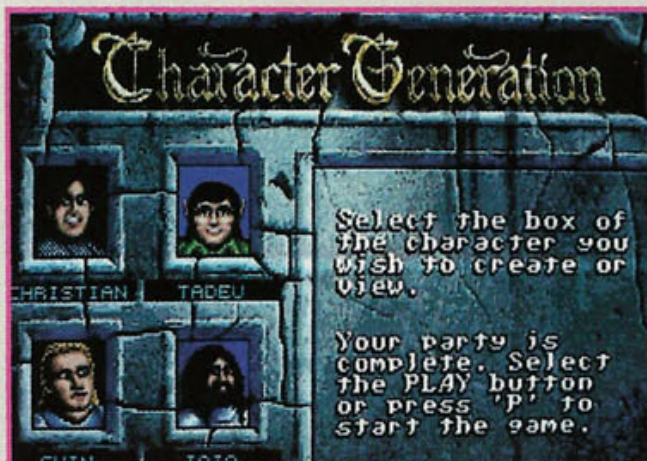
Os bichinhos pequenos podem ser afastados com rasteiras. Com esse grandão aí, o negócio é fugir!

EYE OF THE BEHOLDER

Uma opção bem hard para quem curte RPG. Eye of Beholder *conta a história de Waterdeep, cidade protegida por magos. Certo dia, eles pressentem a ação de forças do mal e enviam uma carta a você pedindo para investigar. A enroscada trama do jogo vai acabar no vilão Beholder, uma besta de múltiplos olhos. O diferente neste jogo é que os inimigos reagem simultaneamente aos seus ataques. Pode-se trocar de armas no meio do combate. Não vamos dar o jogo todo, mas algumas dicas importantes. Aí vão*

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA DE HARDWARE:
PC AT 10MHz
MONITOR EGA COLORIDO
OPCIONAIS: PLACAS ADLIB E SOUNDBLASTER

Criando personagens

Antes de partir para a missão, é preciso criar um grupo de quatro elementos. Você pode escolher à vontade entre raças, habilidades e personalidades. Cada jogador de RPG tem suas preferências, mas aqui vai nossa sugestão: monte seu grupo com um paladino humano, um ladrão gnomo, um elf clérigo e um mágico humano. É bom variar o sexo, colocando alguns no papel feminino e outros no masculino.

Na criação dos personagens, você pode até definir como será o rosto deles

NPCs

Nove NPCs (non-player characters) candidatam-se para a expedição ao longo do jogo. Alguns deles, porém, serão encontrados mortos. Você precisa levá-los então aos dwarves, que possuem um clérigo capaz de reviver as criaturas. Um dos mais importantes é o príncipe dos darfs, que deve ser reconduzido ao seu povo. O príncipe acaba tornando-se uma companhia indispensável no jogo.

DICA: OS DWARVES ESTÃO NO QUINTO NÍVEL

Enfim, uma arma

A certa altura do campeonato, você é preso e faz amizade com seu companheiro de cela. Dica: bole uma maneira de fugir, pois o jogo só terá continuidade se isso acontecer. Só na fuga é que você vai sacar onde está, e descobre também que precisa fugir dali, pois há guardas no seu pé. No meio da confusão, você terá a oportunidade de arranjar uma arma com três funções. Ela será a sua salvação daqui para a frente.

Para fugir da jaula, balance-a até a corda arrebentar. O guarda que está ali perto será atingido, soltando a arma. Pegue-a

Você saberá quando e onde recarregar a arma. Daí pra frente, a munição não acaba mais

COMO USAR O REVÓLVER

LASER	Use-o para derrubar inimigos comuns, apertando rapidamente a barra de espaço.
CAMPO DE FORÇA	Serve como escudo protetor contra o laser dos inimigos, mas não impede que eles cheguem perto de você. Para usá-lo, basta apertar a barra de espaço até surgir uma bolinha branca. Solte a barra e o campo de força aparece.
BOMBA	Ideal para arrebentar paredes, inimigos grandinhos e campos de força alheios. Aperte a barra de espaço até aparecer uma bolona branca na frente da arma. Solte a barra e bum!

Luta final

Quando você estiver andando e for atingido por um raio, saiba que está próximo do final do jogo. Jogado num abismo, você lutará com uma criatura familiar. A dica é alcançar a alavanca da direita e ver o que acontece. Bem, vamos parando por aí para não tirar as emoções do jogo.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA DE HARDWARE:
PC AT 10MHz
MONITOR EGA COLORIDO
OPCIONAIS: PLACAS ADLIB E SOUNDBLASTER

Experimente essa password para ver no que vai dar: CKJL.

PC

POÇÕES

Enquanto os clérigos não atingem alto um grau de desenvolvimento, o jeito é apelar para as poções. Você não vai achá-las dando sopa. Elas estão bem escondidas, ou guardadas por algum inimigo. Veja para que servem os principais tipos de poções:

AZUIS: podem ser do tipo healing (recarrega forças), extra healing (super recarregador de forças) e anti-poison (cura veneno)

VERMELHAS: dão giant strenght (força de gigante) e speed (velocidade)

VERDES: as poções desta cor têm funções muito específicas (que você vai saber na hora) ou não reveladas. Quando você a pegar e o jogo não informar nada, saiba que achou uma poção para matar a fome.

Itens

Algumas armas são encontradas em poder de inimigos, que os deixam de presente quando derrotados. Mas as melhores estão sempre escondidas em passagens secretas dos labirintos.

Vê o tijolo diferente dos outros? Empurre-o e você descobrirá uma passagem secreta

Pergaminhos

Estes trazem o conhecimento de magias para magos e clérigos. Os pergaminhos para clérigos aparecem aos montes e podem ser utilizados quantas vezes for preciso. Os dos magos, porém, são encontrados poucas vezes. Quando você pegá-los, será aconselhável transcrever seu conteúdo para o livro de magias (função scribe scrolls). Assim, eles poderão ser usados sempre que necessário.

EYE OF THE BEHOLDER/ Strategic Simulations Inc.

RPG — 1 jogador

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

WORLD HEROES

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

As versões para arcades e NEO-GEO são idênticas. Nós testamos World Heroes no NEO-GEO

A mania por jogos de luta desencadeada por Street Fighter 2 *está rendendo ótimos frutos. O melhor deles é esse* World Heroes. *Muito parecido com o game da Capcom, essa nova maravilha é tecnicamente melhor. O som é mais legal, os golpes mais variados e o desafio maior ainda. Mas* Street Fighter 2 *já é clássico, enquanto* World Heroes *ainda tem um longo caminho pela frente.*

Street Fighter 2 *tem 16 Mega e fez fama ao redor do planeta devido à versão para Super NES.* World Heroes *tem 82 Mega e invade os lares dos felizes proprietários de um NEO-GEO. Seu lançamento foi praticamente simultâneo com a versão para arcades.*

Oito lutadores de primeira

São oito personagens e apenas um chefe. Os personagens são parecidos com os do *Street Fighter 2*. Não é difícil identificar um sósia do Ryu ou do Ken. Nem mesmo de Chun Li ou Blanka. Até um lutador parecido com M. Bison dá as caras.

A grande diferença está nos outros personagens. Dragon é um verdadeiro Bruce Lee, enquanto Rasputin parece um líder Zen. Todos têm golpes fantásticos: do choque de Brocken ao fogo de J. Carn.

Combate Mortal

A grande inovação de *World Heroes* é o modo Death Match (literalmente, combate mortal). Nele, em vez de lutar em locais "normais", você joga entre perigos: ringue com cerca eletrificada ou fogo, concreto com espinho nas pontas e até óleo no chão. É muito desleal competir em um ambiente desses. E muito mais divertido também.

Vida de lutador não é mole! Encare um combate nesse ambiente desfavorável...

Só há três níveis de dificuldade: easy, normal e hard. Portanto, a diferença entre o easy e o hard é similar à diferença entre o nível 1 e o 7 no *Street Fighter 2* para Super NES. Muito zoom, imagens digitalizadas e outras maravilhas. *World Heroes* é um show de visual. Para quem tem um NEO-GEO é um must. E para quem curte esmerilhar nos arcades, indispensável. Nota 10!

Muscle power

Faz lembrar o Zangief, mas é mais ágil. Seus socos são fortes. Melhores golpes: corrida e pilão triplo.

CORRIDA - ←, → e A

Esmague a cabeça dos adversários numa boa, com esse pilão triplo, o Direcional 360 graus e aperte o botão A. Que maldade!

J. Carn

Grande, porém ágil, J. Carn sabe usar as pernas. Seus principais golpes são ombrada e fogo.

OMBRADA - ←, → e A

Ponha fogo no circo! ↓, ↑ e A

Fuuma

É Ken melhorado. Mas seus golpes são iguais aos do Hanzo.

Isso é DRAGON PUNCH de verdade. Mostre o poder do dragão: →, ↘, ↓, ↙ e A

Rasputin

Ninguém poderia imaginar que uma pessoa de aparência tão calma fosse capaz de desferir pancadas tão poderosas. Principais golpes: giratória, magia e "mãozinha".

GIRATÓRIA - ↓, ↙, ←, ↗ e B

MAGIA - ←, ↓, → e A

Dê um sonoro aperto de mão no seus adversário. Aperte C quando estiver bem perto dele

Janne

A simpática Janne tem os poderes da Chun Li e do Guile. Seus pés são precisos e seus facões pra lá de temidos. Principais golpes: espadada de baixo para cima e magia.

ESPADADA - ↓, ↑ e B

Jogue magia nos adversários: ←, → e A

WORLD HEROES / SNK

Luta — 1 ou 2 jogadores — 82 Megas

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Eles são parecidos mesmo!
Hanzo é o próprio Ryu / J.Carn lembra Honda / Janne é a cara de Chun Li / Fuuma é o Ken descrito / Brocken é M. Bison

COMANDOS GERAIS
A - SOCO
B - CHUTE
C - AGARRA

Dragon

Bruce Lee em grande estilo. Dragon é rápido como a luz. Seus socos são quase indefensáveis e sua magia poderosa. Principais golpes: socos rápidos e contínuos e dragão(magia).

SOCO RÁPIDO: A várias vezes

Brocken

Pode não ser o melhor dos lutadores, mas tem a maior variedade de golpes. Os melhores são magia, vôo e raio.

MAGIA - ←, → e A

VÔO - ↑, Direcional para onde deseja voar e botão A

Chefão final

Uma mistura de todos os lutadores. Ele é prateado e mutante. Tem todos os golpes do game. Ele é completo!!!

Um belo dragão preenche a tela. Execute-o com ↑, ←, ↓, → e A

Ferva os neurônios dos adversários! Aperte A rapidinho para fritar todo mundo

Não é ilusão de óptica. Esse cara é surpreendente! Cuidado com ele!!!

▶ Vendo Super Famicom com dois cartuchos e um adaptador. Vinícius T. Cunha, tel.: (011) 203-2713.

▶ Vendo cartucho *Mickey Mouse* Nintendo americano. Diego Machado de Quadros, tel.:(0512) 332-7037.

▶ Vendo Phanton System com pistola Laser Gun, dois controles, dois cartuchos e um adaptador J72. Alan Key Ioda, tel.:(041) 276-5500.

▶ Vendo Master System II com pistola Light Phaser, um Rapid Fire, dois controles e sete cartuchos. Jorge Luiz R .Silva, tel.:(075) 421-1644.

▶ Vendo Nintendo americano com três cartuchos, uma pistola e um adaptador. Rodrigo ou Ismar Baroni, tel:(011) 910-6393.

▶ Vendo Phanton System com três cartuchos e um adaptador J72 mais quatro fitas de Atari. César Henrique C. C. Moraes, tel.:(011) 946-5473.

▶ Vendo Bit System com quatro cartuchos e um adaptador J72. Fernando A. Marquês de Amorim, tel.:(081) 222-6117.

▶ Vendo dez cartuchos do Phanton System , um adaptador J72 e uma pistola. Denis Ferraz O. Pinto, tel.:(011) 452-0616.

▶ Vendo Master System com pistola e cinco cartuchos, mais um Top Game VG 9000 com cinco cartuchos. Thiago L. Marcos, tel:(0486) 22-1431.

▶ Vendo Phanton System com pistola, dois controles e dois cartuchos. André Luiz dos Santos, tel.:(011) 205-6926.

▶ Vendo Master System I com pistola, um Rapid Fire, um controle e sete cartuchos. Eiji Komatsu, tel.:(011) 563-7980.

▶ Vendo Atari 260 com 17 jogos e uma pistola para Master System. Lídia M. Hayashida, tel.:(011) 581-4828.

▶ Vendo Top Game VG 9000 com um cartucho. Rogério Oliveira Silva, tel.:(011) 262-0700 r. 208.

▶ Vendo cartuchos para Master System. Anibal L. Tanganelli, tel.:(0194) 61-4145.

▶ Vendo Phanton System com dois cartuchos. Márcio Murakami Miranda, tel.:(021) 742-6227.

▶ Vendo um Nintendo completo com dois cartuchos e uma pistola. Leonam Macielyr, tel.: (031) 344-4054.

▶ Vendo Mega Drive na caixa com quatro cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Elenice Aparecida Ferreira, tel.(011) 205-9099.

▶ Vendo um Super Nintendo transcodificado com o cartucho *Super Mario World,* ou troco por um Mega Drive e vários jogos. Interessados tratar com Pedro Luís da Silva, tel. (011) 205-9099.

▶ Vendo um Super Nintendo e um Game Boy. Ricardo, tel.:(011) 65-9183.

▶ Vendo três cartuchos de Game Gear ou troco por cartuchos de Mega Drive. Ícaro Horvath, tel.:(041) 272-3882.

▶ Vendo Top Game VG 9000 duplo system com cinco cartuchos e um Game Genie com manual. Daniel Auresco, tel.: (011) 216-1540

▶ Vendo computador MSX Hot Bit na caixa ou troco por um videogame Nintendo. André H. Cavalheiro, tel.:(0132) 38-9231.

▶ Vendo Master System com 30 cartuchos, um controle arcade, uma pistola, um óculos 3D e um controle original. Guilherme Berenguer, tel.:(011) 211-2389.

▶ Vendo Dynavision III com dois joysticks, fone de ouvido e cinco cartuchos. José A. Guterres, tel.:(041) 342-2919.

▶ Vendo Game Gear com o cartucho *GP de Mônaco.* João Carlos C. Siton, tel.:(011) 222-3286.

▶ Vendo um videogame Nintendo com 55 jogos, uma pistola, um adaptador e um controle turbo. Daniel Menchini, tel.:(0192) 42-1019.

COMPRO

▶ Compro o cartucho Chessmaster (Xadrez) para Game Boy . Fábio Vaz . Rua Benedito Ferreira Telles, 341 apto. 31/A , Sorocaba - SP, CEP18055-270.

▶ Compro os cartuchos *Tartarugas Ninja 2* e *Battletoads,* ambos com 72 pinos. José L.M.Araújo. R.Itapajé, lote 11, quadra 120, Vista Alegre, São Gonçalo-RJ, CEP 24720.

▶ Compro as edições 4 e 8 da AÇÃO GAMES. Omar Benício Caruta, tel.:(069) 221-6506.

▶ Compro os seguintes cartuchos do Mega Drive: *Phantasy Star 2* e *3, Shinning Force, Star Flight* e *Carmen Sandiego*, todos na caixa e com manual. Eduardo Ramos, tel.:(051) 223-1901.

▶ Compro as edições 7, 8, 9, 10, 11 e 15 da AÇÃO GAMES. Ricardo O. de Lima, tel.:(011) 876-4075.

▶ Compro os seguintes cartuchos do sistema Nintendo: *Super Futebol, Double Dragon* e *Rocky.* Rogério Alves Camilo, tel.:(061) 367-2113.

Compro o cartucho *Bulls vs. Lakers* do sistema Mega Drive. Marcelo Ribeiro dos Santos, tel.:(021) 261-7736.

Compro os cartuchos *Super Mario Bros 3, Duck Tales* e *Michael Andretti's World GP*, todos do sistema Nintendo. Glauco Alves Martins, tel.:(0186) 42-2547.

TROCO

Troco um Mega Drive com três cartuchos, mais um Phanton System com três cartuchos, por um Super NES com um cartucho. Afonso Celso Filho, tel. (098) 227-1320.

Troco um computador MSX Expert Plus 1.1, com um drive de 5 1/4, 190 jogos e dez programas, por um Mega Drive com pelo menos três cartuchos. Marcelo Montone, tel. (011) 579-5441.

Troco os cartuchos *Castlevania, Krazy Kreatures* e *Micro Machines*, por *Castlevania 3* ou *Indiana Jones and the Last Cruzade*, todos do sistema Nintendo. Marcelo S. Rocha, tel:(021) 571-0700(manhã).

Troco oito cartuchos, um controle e uma pistola, tudo original do Master System mais um adaptador do Mega Drive, cinco minigames e um microcomputador TK-85 com data corder Hot Bit por um Super NES com dois cartuchos. Luiz E. Insurralde, tel.:(021) 232-5366.

Troco Bit System com controle e cinco cartuchos mais um Atari com dois controles e sete fitas por um Mega Drive e uma fita. Fabrício A. Santos, tel.:(031) 442-2258.

Troco o cartucho *Blade Eagle -3D*, do Master System, por outro do meu interesse. Gustavo M. A. Carvalho, tel.:(011) 291-7776.

Troco Master System I com pistola e seis cartuchos por um Mega Drive. Marcus Vinícius R. Sanches, tel.:(011) 562-3124.

Troco um Game Gear com três cartuchos por um Super Nintendo com um cartucho. Igor F. Guskon, tel.:(041) 244-2158.

Troco Nintendo japonês com controle turbo, quatro cartuchos, um adaptador e um skate por um Mega Drive que não esteja transcodificado. Alexandre P. Martins, tel.:(051) 340-0824.

Troco Master System com um cartucho mais um Phanton System com dois cartuchos e um adaptador J72, por um Mega Drive. Argeu Sartori Jr., tel.:(011) 581-1741.

Troco um Master System com pistola e quatro cartuchos mais um Top Game VG 9000 com seis cartuchos por um Mega Drive ou Super NES. Renan ou Rafael Cruz, tel.:(069) 421-1768.

Troco Master System com pistola Light Phaser, dois controles e oito cartuchos por um Mega Drive com um cartucho.Leonardo Lembo de Souza, tel.:(021) 258-5479.

Troco Master System com dois controles, um Rapid Fire, uma pistola e treze cartuchos por um Mega Drive. Jomar Adami, tel.: (0482) 47-4561.

Troco Bit System com pistola e dois cartuchos por um Nintendo americano. Heros de Oliveira Sales, tel.:(011) 941-8400.

Troco o cartucho *Double Drible* por outro de meu interesse. Renato Fonseca Souza, tel.:(021) 316-5688.

Troco o cartucho *Altered Beast,* do Mega Drive, por qualquer outro do meu interesse. Maurício F. Oliveira, tel.:(0132) 35-6013.

Troco fita *The Flintstones,* padrão Nintendo, pela fita *Tartarugas Ninja 3* ou um Game Genie. Dávison Fagundes Marins, R.Angustura, 108, Nova Cidade, São Gonçalo - RJ, CEP 244455200.

CLUBES

NES CLUB — Rua Felício, 61 - 203, CEP 21381, Cascadura, Rio de Janeiro - RJ. O primeiro clube da zona norte especializado no sistema Nintendo. Temos dicas e muito papo sobre o sistema, estamos esperando sua carta.

WORLD GAMES — Rua Francisco Santos Reis, 484, CEP.12500-000 , Pedregulho, Guaratinguetá - SP. O nosso clube fornece mensalmente um jornalzinho com recordes, dicas e lançamentos do sistema Nintendo . Para associar-se basta mandar uma foto 3x4 e seus dados pessoais.

GRINGO GAMES CLUB — Rua Visconde de Ouro Preto, 36, CEP 08550, Poá - SP. Fornecemos e trocamos dicas, estratégias e posters dos sistemas Master, Mega, Nintendo e Super Famicom, ainda temos um livro com recordes de nossos sócios, para maiores informações é só nos escrever.

STARLINE GAME CLUB — Caixa Postal 11537, CEP 05090 , São Paulo - SP. Clube para usuários de Mega , Master, Game Gear, Super NES, Nintendo e Game Boy . A inscrição é semestral e todo mês distribuímos um jornalzinho com dicas, lançamentos, recordes e muito mais . Além disso o associado poderá participar ativamente do clube enviando suas dicas, sugestões e críticas . Mensalmente fazemos um sorteio de equipamentos ou um campeonato. Peça sua ficha de inscrição.

DESAFIO

Desafio qualquer ser do universo a me vencer nos jogos Mega Man 3 e Super Contra. Se você topar o desafio escreva para Leandro Passos. Rua Marechal Deodoro, 942, Centro, Juiz de Fora - MG, CEP 36015.

Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo Super Mario 2. Tratar com André Luiz Benutenutti. Travessa Luiz Fontes, 120, Centro, Ubá - MG, CEP36500.

Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo Super Futebol 2. Tratar com Fabiano Augusto Antonacci. Rua Inácio Lima, 16, Jardim São Luiz, Santo Amaro - SP, CEP05844-090.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.° andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.
Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro, Renata Villafranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva. **Correspondente Internacional** - Moashiro Sama.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2.ª quinzena de outubro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

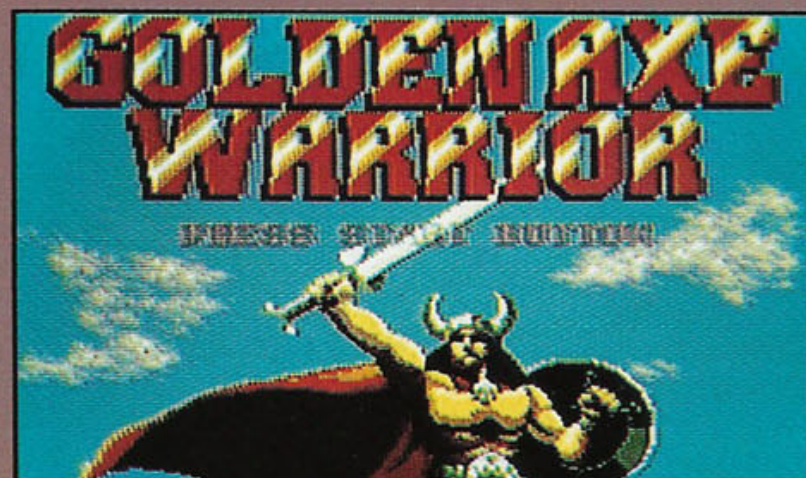
NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

SUPERMAN — Super NES
Um pássaro? Um avião? Nada disso: é o Super - Homem, cruzando a tela da sua TV a bordo dos videogames

GREENDOG– Mega
O que rola quando um surfista muito figura e sossegado entra na mó aventura, cara!

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE – Nintendo
Comece a arrancar os cabelos: Krusty e seus ratos chegaram para a turma do Nintendinho!

E NÃO É SÓ:
Master

PC - Indiana Jones-The Fate of Atlantis
Mega - Lemmings, com passwords
Super NES - Mais dicas de Zelda 3

AÇÃO GAMES. SEMPRE NA FRENTE.

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

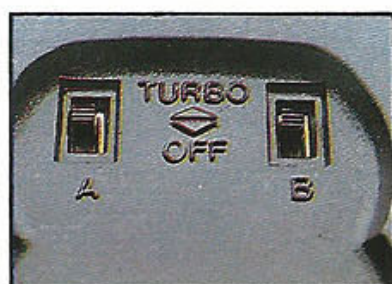
AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. - s/1533/34 - Centro - CEP 20020 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - s/1904 - Ed. City Center - Bairro de Lourdes - CEP 30140 - MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - s/202 - CEP 70300 - DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 264 - cj. 03 - Estreito - CEP 88075 - SC - Tel.: (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 1008 - CEP 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - CEP 89200 - SC - Tel.: (041) 33-6186

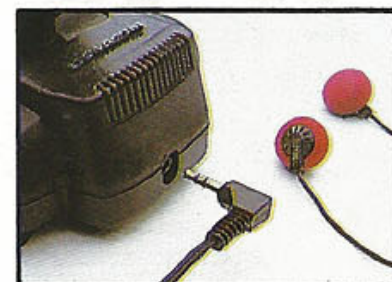
VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo e Bit System**

Compatível com Phantom, Hi-Top Game* e VG-9000T**

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

**Marcas registradas de terceiros.*

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

RETRO AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: Luciano Oliveira Miguel
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br